

2 CD-PC • 1 JEU COMPLET • LA SOLUCE COMPLÈTE DE STARCRAFT

GÉNÉRATION 4

# GEN 4

ERATION

Le meilleur des jeux PC

N°111 - Juin 1998 - 45 F

DOSSIER VIRGIL

Lands of Lore

Sword & Sorcery

F-16 Aggressor

## X-FILES LE JEU

Mieux que  
la série !

DAIKATAN

Le prochain jeu  
du créateur  
de Quake

UNREAL

Une nouvelle  
dimension  
du doom-like

MAIS AUSSI

SpecOps

Coupe du Monde 98

Might & Magic

Hexplorer

France : 45 F • Canada : 8,99 \$CAN • Suisse : 14 FS • 350 FR  
994/104 45 FF • Luxembourg : 370 FLUX • Portugal : 1000 Pts Cost

L 9825 - 111 - 45,00 F



EIDOS INTERACTIVE PRESENTE

# COMMANDOS

DERRIERE LES LIGNES ENNEMIES

UNE SUPER-PRODUCTION PYRO STUDIOS





CHACQUE SECONDE  
RISQUE D'ÊTRE  
LA DERNIÈRE...

FIN JUIN  
SUR VOS ÉCRANS

LE PREMIER JEU DE TACTIQUE ET D'ACTION !

EIDOS INTERACTIVE présente une révolution tactique - 3D - en jeu - THOMAS HANCZOK, JAMES BLACKWATER, SAMUEL FETTERLYN et O'MANIAN'S : LE JEU DE LA GUERRE MONDIALE EN TERRITOIRES ENNEMIS  
60 MILLIARDS DE SOLDATS AFFRONTENT LES PLUS DANGEREUSES MISSILES EFFECTUÉS LORS DE LA SECONDE GUERRE MONDIALE EN TERRITOIRES ENNEMIS

Eidos Interactive : [www.eidos.fr](http://www.eidos.fr) - Informations sur le jeu : [www.eidos.fr](http://www.eidos.fr) - 01 41 39 61 12

EIDOS

# Sommaire

# 111



# Unreal

*Sera-t-il le premier quake-like humaniste ? En tous cas, il a emballé tout le monde et se trouve p.144.*

## CD-ROM

P. 10

L'opéd spécial Dream s'est vu remettre deux couronnes palpitantes. L'une au combat derrière une cigarette, les autres l'ont vaincu, tout honneur ! de deux et d'un jeu complet.

## Courrier

P. 18

Caroline lecteurs croient avoir vu passer le futur no-normes de descente Major. Le mouvement a été d'indication collective...

## News

P. 24

Celine K. notre agent trouble, a fait partie par la suite développeur des informations brisées sur les X-files. Le jeu...

## Hors-sujet

P. 76

Ces livres continuent, pour eux ont les débiter, les premiers ouvrages sont livrés en 1993 et seront livrés lors du gouvernement américain (et en plus les russes aussi...) .

## Test Hard

P. 82

La technologie PC prendrait des routes d'un scénario vidéo tel que en Arctique. Notre site se défend la preuve !

## Multiplayer

P. 82

Cela certaines sources (Merry Tales) l'ont écrit le jeu Dream de L.L. l'extrême. Le plus, le commandant du jeu !

## Reportages

P. 106

Virgin (2e partie)  
L'été

p. 106

p. 129

## Tests

P. 140

Baron  
Clash of Wonders II  
Army Men  
Sword  
Diplomats  
Night & Magic II  
Total Annihilation : Conquest  
Master Truck Madness 2  
Star Wars  
Takers

p. 144

p. 152

p. 152

p. 158

p. 160

p. 176

p. 182

p. 194

p. 198

p. 198

## Soluce

P. 196

Un jeu en 3D. Une, il nous a présenté à nos espions de l'Inde.



**Sur la grille de départ, il fait 1000 fois  
la course dans sa tête... Maintenant à vous !**



# PROST GRAND PRIX 98

Le jeu qui vous propulse en Pole Position



*Un jeu 100% adrénaline  
accessible à tous.*

*Une qualité d'image et de  
son exceptionnelle.*

*Des conditions de course  
ultra-réalistes.*



*Un mode multi-joueurs,  
jusqu'à 4 en réseau.*

*Une grande diversité de modes  
de jeu et d'options.*

*9 caméras et angles de vue  
différents dont certains inédits.*



CD-ROM  
**PC**

**MODE RESEAU  
4 JOUEURS**

**CANAL+**  
**MULTIMEDIA**

# XENON

L'ULTIME G

VOUS SEUL POUVEZ SAU



# XENOCRACY

TERRE SPATIALE

LE SYSTÈME SOLAIRE



<http://xenocracy.grolier.co.uk>

GROLIER INTERACTIVE Presents XENOCRACY™ a Whitebox Production developed by Steve A. Hennessy  
© 1998 Whitebox Interactive Inc. Tous droits réservés. Whitebox Interactive Inc. Sony Computer Entertainment Inc.

**GROLIER INTERACTIVE**

**SIMIS**

**Dans l'univers légendaire d'ICARUS, vous serez confronté aux nombreux dieux maléfiques que vous réserve Ercanet, le maître suprême des ténèbres. En tant que Droïyan, vous disposez pour vous défendre de diverses stratégies ingénieuses, d'armes sophistiquées et de magies célestes.**

**Transformez-vous en dieu et sauvez le monde humain et ses âmes innocentes pour que Justice soit faite.**

**DROÏYAN**





# DRÖTYAN



LA LEGENDE CONTINUE...

**DESORMAIS, LE MONDE EST ENTRE VOS MAINS.**

Un genre radicalement nouveau alliant simulation, action et rôle

Une haute résolution graphique (640X480)

Environnement totalement 3D

Système d'évolution des compétences pour chaque personnage.

Sortie en France  
le 10 juin



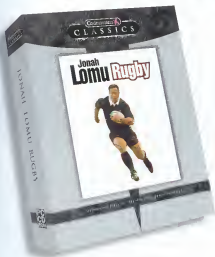
CROSS COMMUNICATION 72 QUAI LOUIS BLERIOT 75016 PARIS  
TEL : 0142155019 FAX 0140507297

**CROSS**  
COMMUNICATION



# Codemasters<sup>®</sup> CLASSICS

PC  
CD  
ROM



"SON RÉALISME 3D ET SA  
JOUABILITÉ NOUS FONT  
PÉNÉTRER DANS LA FERVEUR  
DES GRANDS STADES."

*Génération 4*

"ESSAI TRANSFORMÉ...!"

*PC Jeux*

"IMPRESSONNANT ET  
PARFAITEMENT RÉALISÉ."

*PC Jeux*

"CODEMASTERS  
FRAPPE FORT."

*Génération 4*



*Codemasters Classics: - La collection indispensable*

BIENTÔT DISPONIBLES  
À PRIX CANON  
129F TTC\*



Codemasters<sup>®</sup>

[www.codemasters.com](http://www.codemasters.com)

\*prix conseillé public

© 1999 Codemasters Limited. Tous droits réservés. Codemasters est une marque déposée de Codemasters Limited. "Jonah Lomu Rugby" est une marque déposée de Codemasters Limited. "Pete Sampras Tennis" est une marque déposée de Codemasters Limited. "Codemasters Classics" est une marque déposée de Codemasters Limited.





# PRO:FOOT™

CONTEST:98

"Faites avec les mains  
ce que vous avez toujours rêvé de faire  
avec les pieds."



Didier Deschamps



Rejoignez-moi pour d'extraordinaires parties de ballon... Avec Pro:Foot, vous allez vivre les vraies émotions des grands joueurs. Pro:Foot, sur PlayStation ou CD-Rom PC, c'est le pied !



# UNIVERSAL STUDIO MONSTERS

Même ta mère  
ne te reconnaîtra pas



HORROR  
PICTURE  
FACE

"HORROR PICTURE FACE" EST UNE COLLECTION DE PLUTES DE MAQUILLAGE ET ACCESSOIRES SOUS LICENCE UNIVERSAL STUDIO®

DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN CE PAYS PAR LA SOCIÉTÉ MORAH

POUR TOUTE INFORMATION, CONTACTEZ LE 01 44 94 04 57 MARIE-3-INE

# Star General



Sept races différentes, douze grosses missions doublées d'un éditeur de scénarios, la possibilité de jouer en modem et réseau, deux niveaux de combat (terrestre et spatial), Star General est sans aucun doute le plus original et le plus riche des jeux de stratégie en tour par tour... pas moins ! Alors, il est vrai que ce wargame est entièrement en anglais mais vous pourrez consulter son manuel (en français) à partir de l'interface Gen4 située sur l'autre CD-ROM. Ouf ! Quelques conseils quand même :

- Vous devez rapidement acheter de nouvelles unités terrestres (sur vos planètes) et spatiales (dans l'espace). Cliquez sur l'icône «Purchase unit» située à droite de l'écran puis faites votre shopping. Cliquez d'abord sur l'unité de votre choix puis placez-la immédiatement sur le champ de bataille en cliquant dans la zone en surbrillance. Si certaines unités ne sont pas disponibles, vous pourrez lire en haut d'écran quelles sont les conditions à remplir pour pouvoir les acquérir (souvent une/des infrastructure (s) à ériger).
- Pour sélectionner une unité et lui faire réaliser une action, effectuez un clic gauche directement sur elle (clic droit pour la désélectionner). Puis déplacez-la en effectuant un autre clic gauche sur la carte, et/ou faites la combattre en cliquant sur une unité ennemie. N'oubliez pas que les munitions et le carburant sont comptés. Si vous souhaitez réapprovisionner une unité,



cliquez sur «Supply unit» juste après l'avoir sélectionnée (cette action prend un tour complet).  
 • Pour annexer une planète ennemie, vous devez y faire débarquer des troupes terrestres. Achetez d'abord un vaisseau de transport spatial («Transport»), puis déplacez-le à côté d'une de vos planètes. Ce vaisseau toujours sélectionné, cliquez alors sur l'icône «Land on planet». Vous basculez alors sur une vue «terrestre» de votre planète. Choisissez maintenant un lieu d'atterrissage pour votre vaisseau, n'importe quel hexagone, et cliquez deux fois sur cet hexagone. Cliquez maintenant sur les unités environnantes que vous souhaitez charger dans le vaisseau (6 maximum). Pour débarquer sur une planète hostile, procédez de la même manière. Seule différence notable, vous ne pourrez alors débarquer vos troupes que sur les pistes d'atterrissage déjà présentes sur la carte. ■

## Installation

Après introduction du CD-ROM dans le lecteur, l'installation du programme se lance automatiquement. Ce n'est pas le cas ? Pas de panique. Double-cliquez sur le fichier Setup.exe, à la racine du CD-ROM, pour procéder à l'installation. Ensuite, il vous suffira de passer par le menu «Démarrer/Programmes» puis de cliquer sur «Star General» pour lancer le jeu.

# Prêt ?



Démarrer

## SIDEWINDER Force Feedback Pro

Recommandé pour :

Daytona USA Deluxe

Flight Simulator 98

G-Police

Red Baron II

Sabre Ace

Spearhead

Tomb Raider II

Prenez vos précautions avant de jouer avec le nouveau joystick SideWinder Force Feedback Pro.

Ses moteurs intégrés vous restituent chaque mouvement, chaque sensation, chaque impact de vos personnages ou de vos appareils. Plus rapide grâce à son processeur intégré, entièrement programmable et surtout indestructible, SideWinder Force Feedback Pro introduit LA véritable interactivité dans les jeux multimédia. Quand vous l'aurez, vous n'aurez qu'à bien vous tenir.

Offre de lancement : SideWinder Force Feedback Pro est livré avec 2 jeux : MDK Mission Laguna Beach et Interstate 76.



### Microsoft

Jusqu'où irez-vous ? [www.microsoft.com/france/chezvous/](http://www.microsoft.com/france/chezvous/)

# Dieu vivant !

C'est Teignard,

cela fut longtemps que l'œuvre de l'écrire me chatouillait les phalanges mais j'attendais le bon prétexte. Et pif ! paf ! (dans les dents), le Mag me le fournit gaiement dans son numéro 105.

Je voulais d'abord hurler, mais la raison s'est emparée de moi à mon insu, tempérant mes ardeurs. Voilà le problème : cela fut presque quatre ans que je vous lis et au début (découverte et méconnaissance obligent), je n'avais aucune critique à formuler... et ce jusqu'en 96. Puis, l'année dernière, les commerciaux de chez vous (les infâmes) se sont lancés dans une politique « amasse-thèmes » un peu déplaisante. J'explique : l'apparition soudaine de deux CD-ROM, voire plus, m'a d'abord agréablement surpris, surtout que dans tes colonnes, tu soulignais un effort ponctuel. Puis ce ponctuel est devenu systématique, empêchant par là même le retour au prix originel de 38 F. Alors, pourquoi pas. Le seul problème, c'est que le nombre de CD-ROM n'apportait pas grand-chose d'intéressant en plus... une appréciation éminemment subjective que je m'empresse donc d'éviter d'un exemple concret. Bon, alors voilà... c'est quoi cette connerie de Monkey Island 2 ? Ouch, ne te méprends pas, il n'est pas question du jeu en lui-même, mais du support. Là, vous avez quand même fait très fort : un CD-ROM contenant moins de 10 Mo ! En tassant un peu plus les programmes sur l'autre CD-ROM, tout ce beau monde aurait pu cohabiter sur la même galette... d'où un amaigrissement péniarique de mon petit (mais costaud) Mag ! Choquette, non ? Bien, mais comme je ne suis ni particulièrement vif, ni

Certes, l'agressivité semble m'avoir momentanément déserté mais je n'ai pas pour autant renoncé à me faire des ennemis ! Après m'être complu dans une sombre paranoïa, j'entame donc une petite cure de fatuité exacerbée. Parfaitement détestable !

spécialement éduqué (et n'en profite pas pour m'illuminer), j'imagine que si j'en pense à ce petit détail, les commerciaux dont je parle plus haut ont dû l'entrevoir eux aussi...

Voilà, je me sens soulagé (et sans les mains !). Mon grand-père disait qu'il faut crever un abcès quand il est encore chaud... (ou un truc dans le genre). À part ça, je suis toujours content de vous lire, et évidemment, surtout la belle prose. D'ailleurs pour tout dire, après une fidélité inconditionnelle à Genef, j'ai traversé une période de doute, en quête d'identité. Tu sais bien ce qui arrive alors : j'ai commis l'adultère ! Je me le suis tous faits ! Je me suis vengé dans la fange et la saleté. De luxure en excès, j'ai failli perdre mon âme. C'est alors qu'au plus profond du gouffre, j'ai eu la vision d'un tête chevelue, style Jackson Five (le miracle des implants virtuels), au-dessus de moi. Celle-ci me survolait, dénuée de corps, me fixant des regards provocants tout en me souriant maitrènement. Elle se mit tout à coup à hurler un charabia que je ne compris pas tout de suite. La prononciation se faisait plus nette, je finis par entendre distinctement : « Je m'en contre-souche fureusement les sbowbs... ». Je m'en contre-souche... C'est alors que je le reconnus. C'était bien lui, mon héros « Super-Teignard » ! Mais enfin, pas Bêlzbuth-les-4-yeux, que finisse-il là, à me marguer, alors que j'étais déjà au plus bas ? Et puis ce fut la lumière, il était venu me redonner le goût du combat et de la mandale scripturale (sa toute secrète). Du coup, me revoici, frans comme un gardon et plein de sagesse. Voici également l'enseignement que j'ai tiré de ces mésaventures : lecteur, ignore le débauche, ne vas pas te commettre dans de moines lectures, car l'unique vérité, tu la tiens dans tes mains (non, pas celle-là, l'autre) !

Car, ma petite Teigne, sais-tu pourquoi je t'aime (si, si) ? Oui, je sais, j'imagine que tu t'en bats encore les sbowbs... mais je te le dis quand même ! En fait, c'est parce que nous partagions ensemble un crime dont l'hypervivacité bouillonnante ne permet qu'à une rare végétation de croître dessus. En fait, nous sommes tous quelque part... en tout bien tout bonheur ! Car, grâce à toi, j'arbores désormais avec fierté un surnom quelque peu dégoûtant, surnom même fébrilement qu'il deviendrait aussi lisse que le tien !

Cela dit, occuper plus longtemps ton attention tendrait de l'indécence : d'autres de tes fidèles attendent que ton regard daigne se poser sur leurs bafouilles. Certes, quelques-uns semblent un peu égarés et se permettent parfois d'égarer leur dose Teignard Bryner, mureur de la vie, mais je sais que dans tu m'as dévoté (bon, d'accord, je possède un peu là...), tu leur pardonnes, tout comme à moi.

## Salut à toi,

ben écoute, vieux, merci. Tes compliments outranciers, flûte obéissants, flûte nos orgueil, en chantage mon ego, et accablent chez moi quelques assourdissants échos narcissiques, bref, si me confortent dans la haute opinion que j'ai de moi-même. Car, comme je le signifiâis plus haut en guise de préambule : désormais, je m'aime. Ouch, c'est n'a pas été le coup de foudre nous, à force de me fréquenter, c'est devenu inévitable ! En plus, je mets maintenant que je suis le seul être





**Grand jeu de science-fiction avec KOBBY**

Indice N°78 : WC...



**AVEC**  
**GEN4** & **KOBBY**

**GAGNE 10 VOYAGES AUTOUR DU MONDE**  
**PARIS.LONDRES.HONG KONG.SYDNEY.ILES FIDJI.LOS ANGELES.NEW YORK.LONDRES.PARIS**  
**ET 10 SCOOTERS\***

POUR AVOIR PLUS D'INFORMATIONS CONTACTEZ LE 08 36 66 79 00 (0,74F TTC/12 SECONDES) OU 3615 KOBBY (0,12F PUIS 0,05F TTC/MIN)  
\*LA REGLE DU JEU VOUS SERA REMISE SUR SIMPLE DEMANDE.



QUAND  
LES FORCES  
DU MAL  
DÉVASTENT  
LE MONDE  
SUR LE WEB.  
J'AI L'ARME  
POUR LES  
COMBATTRE.

*C'est le Modem MessagePlus. Rapidité, fiabilité et évolutivité pour sortir vainqueur.*

Quand on a besoin de vous pour sauver le monde sur le web, mieux vaut avoir une arme de confiance. Avec le modem

Sportster MessagePlus, vous mettez toutes les chances de votre côté avec les technologies de communication les plus rapides et les plus fiables (X2 et V.90\*).

Les fonctions du répondeur vous permettront d'enregistrer les félicitations de vos camarades pour vos nouvelles victoires.

Pour que toutes les forces soient avec vous, appelez nous au 01 41 97 46 46 ou visitez notre site

Internet [www.3com.fr](http://www.3com.fr).



Le Modem Sportster MessagePlus  
Faites et répondez intelligemment.

MODÈME  
Range à 56Kbps  
avec X2 et V.90\*  
Avec à part par Internet  
Téléphone et Modem

RÉPONDRE  
Message en PC, PC, PC  
Atteint téléphone  
Modem libre



QUAND  
JE DÉVASTE  
LE MONDE  
SUR LE WEB.  
J'AI L'ARME  
QUI TUE.



*C'est le Modem MessagePlus. Rapidité, fiabilité et évolutivité pour sortir vainqueur.*

Quand vous partez pour détruire le monde sur le web, mieux vaut être armé jusqu'aux dents. Avec le modem

Sportster MessagePlus, vous mettez toutes les chances de votre côté avec les technologies de communication les plus rapides et les plus fiables (X2 et V.90\*).

Les fonctions du répondeur vous permettront d'enregistrer les félicitations de vos camarades pour vos nouvelles victoires.

Pour que toutes les forces soient avec vous, appelez nous au 01 41 97 46 46 ou visitez notre site

Internet [www.3com.fr](http://www.3com.fr).



Le Modem Sportster MessagePlus  
Une réponse analogique

MODÈME  
Jusqu'à 56000 bps  
avec X2 et V.90\*  
Mais à jour par Internet  
Téléphone et Modem

RÉPONSEUR  
Message interne PC et fax  
Mode téléphone  
Mémoire libre

## ON AMERAIT BIEN

### PRENDRE DES VACANCES...

Depuis le temps que la paginette de Gen4 augmente, vous devez commencer à vous rendre compte que si une chose ne change pas, c'est bien la quantité hallucinante de jeux qui nous tombe sur la tête. Certes, nous sommes d'accord, si la quantité est là, ce n'est pas obligatoirement le cas pour la qualité (heureusement d'ailleurs sinon je me demande bien ce qu'on ferait...).

Je vous raconte tout ça pour une raison bien simple. Le gros salon que nous attendons chaque année avec impatience, l'E3 américain (compromis le gros salon des jeux vidéo) se profile à l'horizon. Alors d'accord, certains vont nous dire que nous l'attendons parce que c'est l'occasion d'aller se baigner la tronche dans les nombreuses soirées auxquelles nous sommes gentiment conviés, et ils n'auront pas tort. Mais parallèlement, entre deux comas ethniques, nous pensons parfois à nous traîner jusqu'au salon en question et en profiter pour découvrir quels seront les hits de la fin de l'année et de celle à venir.

Le souci (sans en être vraiment sûr), est que le marché, devenant de plus en plus énorme et donc plus dur, nous amène toujours plus de jeux.

Bref, on se trouve bien embêté pour le prochain numéro (que je vous le rappelle reste deux mois en kiosque) d'aller de place !

Et puis ? La lumière !

Puisque l'actualité se révèle valablement hyper-chargée, nous ne pouvons avoir droit dans le prochain numéro à des tests complets, des news, des reportages et des soluces mais, vous avez également droit à un numéro supplémentaire en août !

Ben si, on est content ça.

Dans ce prochain numéro de juillet avec tests, gros coups de cœur de l'E3 (avec des tests et jeu complet) et numéro d'août avec tout sur l'E3 et tests (que l'on espère plus rares) avec encore ses tests et jeux complets. Ce sont les abonnés qui vont être contents !

Bon

C'est bien joli tout ça mais quand est-ce qu'on prend nos vacances ? Puisque c'est comme ça, on va boire comme des trous à l'E3 pour oublier.

Olivier Canou et la rédaction de pochtrons de Gen4



## ILS VEULENT TUER BAMBI !

En pleine crise de la tourterelle, GT Interactive s'apprête à sortir en France *Chasseur de Daims*, une simulation de chasse à deux balles (arf, arf) qui fit un véritable carton (niark, niark) aux États-Unis. Vendu à plus de 700 000 exemplaires outre-Atlantique et en tête du hit parade des ventes depuis janvier, ce pseudo-jeu s'adresse aux victimes des écoles, condamnées à mater TFI en caressant doucement la tête empoilée de leur dernier saugrey. Reste à savoir si le beau français possède un Pentium à la maison comme ses confrères américains...

## La GAZETTE est pleine ?



Adidas Power Soccer 98 active. Shen, l'équipe de développement, semble avoir fait de bon boulot. La jouabilité devrait être excellente, les gestes spectaculaires (roulettes, reprises de volées) plus simples à faire et l'intelligence artificielle pourrait bien être à la hauteur d'un joueur humain. Quoiqu'il en soit, vous jouerez sur 34 stades avec plus de 400 équipes et tout cela, et bien, c'est très zoli. Bon, on voit de la godasse rayée partout mais que voulez-vous... En plus, le sympathique « boss » de Shen est un pote de Thierry... et il a promis de faire bouffer une godasse à notre nerveux préféré, juste pour lui faire payer son absence à la présentation du jeu. Adidas Power Soccer 98 tendra-t-il toutes ses promesses ?



## Ça va de S.W.A.T.



Sierra persiste et signe la suite de Police Quest : S.W.A.T. 2 vous dirigez l'équivalent américain de notre G.I.G.N. à nous et, chose surprenante, vous avez également la possibilité de jouer les terroristes !

(« Tout pétecer ! ») En dehors des missions Solo, un mode Campagne vous permet de gérer un budget, ce dernier étant utilisé pour équiper votre équipe et recruter de nouveaux éléments. Un mode Multijoueur acceptant un maximum de quatre joueurs sera aussi disponible. Il proposera deux modes de jeu : coopératif et affrontement politique (gentil S.W.A.T. contre vilains terroristes). Même si le jeu n'en jette pas particulièrement au niveau de la réalisation (N.d.l.r. : Entendez par là qu'il est « insoutenablement » laid), les armes et techniques que vous aurez à utiliser reflètent de très près la réalité. D'autre part, S.W.A.T. 2 dispose d'une intelligence artificielle sophistiquée, chaque personnage ayant sa propre personnalité (d'où une certaine dose d'imprévisibilité dans ses réactions).

En bref, ça risque de bouger beaucoup plus qu'un épisode de *Derrick* !



# STAR WARS™ REBELLION™

Choisissez votre camp : développez l'Empire ou soutenez l'Alliance Rebelle.

Un jeu en temps réel dans une Galaxie immense et circulaire : 100 à 200 Systèmes Planétaires.

2 modes de jeu : Stratégique & Tactique, avec 55 personnages de la saga Star Wars™.

Dix personnages évoluant au cours du jeu selon différents critères (Force, Espionnage, Diplomatie...)

Devenez **stratège**  
et contrôlez **LA GALAXIE**



Ubi Soft

Disponible en jeu, en version française intégrale sur CD-Rom PC • [www.lesarts.com](http://www.lesarts.com) • [www.starwars.com](http://www.starwars.com) • [www.ubisoft.fr](http://www.ubisoft.fr)





## Les *Quintessence* sont lâchés



Vuici en exclusivité (à moins qu'on nous ait grillé) les dernières images de *Aliens vs Predator*. Regardez-les bien, vous en verrez mille part ailleurs ! Ni sur le Net, ni dans la presse concurrente, mille part. Elles sont belles non ? Développé par Fox Interactive, ce jeu d'action en 3D temps réel vous propose de courir

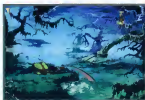
dans les couloirs de la station de recherche Pandora. Pourquoi courir ? Parce que cette dernière est infestée des pires saloperies engendrées par le cinéma fantastique américain : des colons. Pardon ? Y'a erreur ? Ah oui, en effet. Je voulais bien sûr parler des *Aliens* (ceux de Scott, Cameron, Fincher et Jeunet) et des *Producers* (de McTiernan, Hopkins, et prochainement Rodriguez !).



### IM AU SOL

Quoi de plus charismatique qu'un ver de terre dans une combinaison spatiale ? Facile : un ver de terre dans une combinaison spatiale en 3D. *Earthworm Jim* passe en effet à la 3D temps réel. Le créateur du jeu original, David Perry, n'ayant

malheureusement l'intention de trahir le personnage qui lui valu sa Viper (son jacuzzi, sa californienne silicoïde, sa Rolex, son sourire ultra bête, et que sais-je encore), le développement du jeu a pris pas mal de retard. Il devrait néanmoins sortir en 98 chez Interplay pour surfer sur la prochaine vague de *marble44-like* PC.



## Orc contexte

*Warcraft Adventures*, c'est d'abord la confrontation de deux regards : ceux d'une bande de fans et d'un éditeur paternaliste. La bande de fans n'est autre que l'équipe russe responsable du développement de *WarAdv* et l'éditeur

paternaliste : Blizzard, bien sûr. De ces deux visions du monde de *Azeroth* est né un jeu d'aventure graphiquement très soigné. Classique dans sa conception, il vise avant tout à plaire au plus grand nombre. L'interface est la même que celle utilisée par *Monkey Island III* et la difficulté plus que progressive. En début de partie les joueurs débutants seront même conseillés par un personnage pour le moins surprenant ! Les séquences cinématiques, nombreuses, sont de toute beauté et l'animation des personnages convaincante. L'humour est bien sûr omniprésent et les clins d'œil à *Warcraft I* et *2* (sans oublier leurs *add-ons*) fort nombreux. *Warcraft Adventures* sera distribué en septembre par Ceodant Software (ex-Sierra).

## Cette *Johnny* chausse du 52!

Le vétéran, et par conséquent respectable, David Braben reprend du service. Après avoir amassé des cargos spatiaux de brouze grâce à *Elite*, il a décidé de remettre au goût du jour un classique des années 80 : *Virus*. Le temps passe et aujourd'hui, ça s'appelle *V2000*. Alliant action et stratégie, ce jeu consistera à sauver l'humanité d'attaques d'insectes géants répandant un virus mortel à bord d'un engin capable d'évoluer aussi bien dans le ciel que sous les mers. Tout ceux que vous sauverez, éperdus de reconnaissance, deviendront de la main-d'œuvre bien utile pour améliorer les armes et l'équipement de votre vaisseau. Mais la lourde décision reposera entièrement sur vos épaules : insecticide en aérosol ou en plaque ?





• **Bill** et ses acolytes nous ont piqué une grosse colère. Non mais ils croyaient quoi, les gars de **Monolith** ? Qu'ils auraient pu développer **Riot** sans suivre les indications du grand mentor ? Toujours est-il que **Microsoft** a purement et simplement lâché **Monolith** sur ce coup-là (à moins que ce ne soit l'inverse, **Monolith** ayant officiellement racheté les droits de leur jeu). Ces derniers sont donc à la recherche d'un nouveau distributeur, à bon entendre.

• **Spy vs Spy** a connu la même mésaventure que **Riot**. **GT** a en effet laissé tomber le projet, apparemment parce qu'il s'écroulait trop du jeu original sous C64. Quelque part, c'est peut-être une bonne nouvelle... **GT**, adepte de la politique de la terre brûlée, vient également de mettre en vente **Sensible Software**, dont il détenait la majorité des parts. Les futurs produits du développeur anglais n'ont en effet pas été jugés vendeurs ! Encore une équipe qui a du mal à passer de l'Amiga au PC.



TalonSoft confirme son statut de grand spécialiste des wargames sur PC, avec leur prochain titre : **The Operational Art of War**. D'un concept pour le moins ambitieux, ce wargame hypermodulaire vous permettra de recréer à peu près toutes les batailles et campagnes qui se sont déroulées entre 1939 et 1953, soit de la Seconde Guerre mondiale à la guerre du Golfe. Effectivement, selon vos goûts, un hexagone pourra représenter de 7 à 70 km ; un tour de jeu, d'une demi-journée à une semaine entière ; et une unité, d'une compagnie à un corps au grand complet. Le système de jeu prend en compte le « brouillard de guerre », les lignes de communication et de ravitaillement, et permet de créer des assauts amphibies ainsi que des largages massifs de parachutistes. Au niveau graphique, on retrouve un look très similaire à *Pror* de l'Est pour ce qui est des icônes 3D des unités, et un terrain totalement original représentant les différentes échelles possibles du jeu. Cette présentation ne fait franchement que gratter la surface des options disponibles dans ce qui promet d'être l'un des wargames les plus complets de ces dernières années !

## Quel talon !



## Un Mars et ça repart (comme en l'an 40)

Voici un complément d'information aux trois pages consacrées à **Extreme Warfare** dans le numéro 110. Pour commencer, je rappelle aux grands absents du mois dernier, qu'il s'agit du prochain jeu de stratégie/action en 3D temps réel de **Trilobyte**. 26 missions Solo

et 24 missions Multijoueur sont annoncées, ainsi qu'une dizaine de véhicules différents dans chaque camp. Le scénario confronte **Terriens** et **Sways**, une race extraterrestre ayant colonisé Mars, en l'an 2050. L'enjeu du conflit est d'ailleurs la planète Mars, les **Terriens** cherchant à la coloniser et les **Sways** à protéger ce qu'ils considèrent comme leur « Terre » sacrée (après tout ils étaient là en premier). **Extreme Warfare** sera distribué par **Ubi Soft** en septembre.



## Les filles de l'air

Souvent assimilé à un **Pilotwings** avec des flingues, **Aironauts** reprend à la simulation **Paradigm** l'intérêt du principe de jeu. Vous dirigez ainsi un personnage suspendu au-dessus d'une ville à un jet pack. Là où **Aironauts** diffère de **Pilotwings**, c'est au niveau de l'ambiance de jeu, entre **Running Man**, **The Rocketeer** et **New York 1997**. Votre personnage, choisi parmi huit, est en effet un criminel tentant de gagner sa liberté en survivant à un show télévisé ultra-médiatisé. Il doit pour cela survoler huit arènes, exécuter de petites missions, semer ses concurrents à force de manœuvres suicidaires entre les buildings, etc. Entièrement en 3D

temps réel, ce jeu Infogrames est annoncé pour la mi-août, et a été développé par **Red Lemon**, une équipe écossaise située à Glasgow.



## DROGUE DURE

Le shoot 2D s'offre une seconde jeunesse en shareware. Après **Demonstar** et **Swarm**, les junkies du sprite tournoyant vont pouvoir s'insérer **AstroRock 2000**, un shoot multidirectionnel vous permettant



d'annihiler un à un les millions d'astéroïdes fonçant sur notre pauvre ch'tite planète avec une leur assasine dans leurs cratères. Voilà de quoi s'échauffer en attendant **Deep Impact** (Mimi « Le Pacificateur » Leder) et **Armageddon** (Michael « The Rock » Bay), les deux prochains films-catastrophe traitant de la possible disparition de la Terre sous l'impact d'un bon gros météore tout en images de synthèse !

**APRÈS VOUS ÊTRE PLONGÉS  
DANS UN JEU DE FOOT  
AUSSI RÉALISTE...**



**EIDOS**



Annoncé pour septembre chez Eidos, **Warzone 2100** propose un scénario que n'aurait pas renié le John Carpenter de Los Angeles 2013.

Le but du jeu consiste en effet à reconquérir le continent nord-américain après les ravages provoqués par la dernière guerre nucléaire (a pu les baleines). Cette reconquête s'opère bien évidemment sur plusieurs fronts, les humains survivants n'ayant nullement l'intention de tirer une leçon des erreurs passées. À la tête de votre petite troupe de droïdes, trouvés ou créés à partir des rudiments d'une technologie sérieusement ventillée, vous devrez donc jouer les nouveaux pionniers. Entièrement en 3D, Multijoueurs, ce jeu de stratégie en temps réel compte faire la différence grâce à une intelligence artificielle que l'on nous promet tip top. ■

## Guerre de Sécession II



## Tous les chemins mènent à...



Le feedback d'une horde de joueurs passionnés vaut son pesant de brainstormings, les concepteurs Impressions seront les premiers à l'admettre ! Avec un demi-million de Caesar II travers le monde, ils n'ont eu qu'à suivre les conseils envoyés par des centaines de fans pour développer **Caesar III** ! Le but de ce jeu de stratégie consiste toujours à gérer une cité romaine. Pour parvenir au sommet des marches du Sénat, deux solutions s'offrent à vous. La première consiste à construire votre cité et à la défendre en



créant votre armée, la seconde à faire du pied à l'Empereur en devenant un magnat du... de... des sandales par exemple. Bref un type plein de pognon qui n'en veut (faisamment) prendre des buns de lait avec Cléopâtre. Graphiquement superbe, Caesar III mise sur la clarté avec une carte unique et un recours limité aux écrans statistiques. L'inefficacité de votre politique se constatera dans la rue, investie d'émulateurs bien décidés à inventer le cocktail molotov, plutôt qu sous la forme d'une courbe en pleine débâcle. Caesar III est prévu pour la rentrée scolaire chez Sierra Studios. ■



## BANDES DÉCIMÉES

Micro Application semble être le Mako (cf. Mako moulage, poterie, plomberie, etc.) du PC. En effet, le kit BD Studios vous permettra de transformer vos moindres missives (invitations surboresques, faire-part, etc.) en bandes dessinées. Une banque de dessins (hideux) est disponible ainsi que des gabarits de planches prêts à l'emploi. Le tout à moins de 170 F. Génial ? Non ! Hergé peut bien se retourner dans sa tombe, Micro App s'en tamponne les bulles. La BD n'est ici qu'une maigre excuse pour refourguer une idée archi-exploitée : le « faites-vous toi-même » informatisé. ■

## Qu'est ce qu'Indy ?

Sorti sur PlayStation, **Newman Haas Racing** est une simulation d'Indy Car développée à partir du moteur de... Formula One 97. Aie, aie, aie ! Bon, personnellement je



ne l'ai vu tourner que sur la console Sony, il m'est donc impossible de vous dire si le moteur du jeu a été amélioré. Espérons que oui. Newman Haas proposera 15 circuits (dans des villes, sur des pistes ovales, etc.), 16 pilotes aux noms très officiels (Christian Fittipaldi, Alex Zanardi, Mark Blundell, Jimmy Vasser) ainsi qu'une option huit joueurs en réseau. Le jeu promet d'être très orienté arcade, contrairement aux titres Papyrus, dont la simulation d'Indy Car était jusque-là la chasse gardée. ■



# ...NE SOYEZ PAS SURPRIS DE Baigner DANS L'HYSTÉRIE !

Si vous vous retrouvez à 4 dans votre baignoir pour célébrer la 3<sup>ème</sup> mi-temps... PAS DE PANIQUE ! Vous venez sans doute de faire transpirer les manettes et d'exploser votre rythme cardiaque, en remportant une demi-finale de Coupe du Monde hyper-réaliste sur World League Soccer, le meilleur jeu de foot sur PC et PlayStation.

WLS 98 vous transporte dans une nouvelle dimension de jeu de football en 3D. Attention, la jouabilité exemplaire, la rapidité fulgurante et les graphismes somptueux de WLS vont vous faire vivre des moments d'une intensité extrême !

- Animations en 30 images/seconde
- Motion Capture de l'attaquant anglais Les Ferdinand
- Jouable à 4 simultanément
- Angles de vue réalistes

Jamais un jeu de football n'avait offert une jouabilité aussi réaliste, aussi captivante, aussi intense que WLS 98.

**ALORS ATTRAPEZ LES BIÈRES,  
COMMANDEZ LES PIZZAS  
ET FAITES COULER L'EAU CHAUDE...  
C'EST L'HEURE DU MATCH !**

**Mizuno**

**Silicon Dreams**

**EIDOS**



Cons. us, articles et cadeaux  
09 36 80 19 22 \*  
3015 EIDOS \*  
[www.eidos-france.fr](http://www.eidos-france.fr)

**PC  
CD**

**PlayStation**



**AUBAGNE**  
**ÉCULLY**  
**NANTES**  
**ORLÉANS**

NEW



Dernier né de Blizzard Entertainment, ce jeu est le digne successeur de Warcraft. Dans un univers futuriste où 3 races d'élites dotées de caractéristiques différentes s'affrontent, ce jeu est un mélange de stratégie et de action.



**Un jeu d'aventure...  
complètement délirant !!**

**TOP**

La petite-petite-fille de la Sorcière Malcombe peut se vanter d'être une véritable magicienne. En utilisant la magie, elle a envoyé de nombreux objets dans le passé. L'avez-vous déjà vu ?



NEW

Dark Omen est un wargame en 3D temps réel. Vous êtes libres de vos mouvements et du choix des angles de caméra. Vous contrôlez le capitaine d'une armée de mercenaires chargés de délivrer cette terre des hordes des ténébreux : régiments de cavalerie, d'infanterie, d'archers et de sorciers, machines de guerre...



La maîtrise d'un des 16 bolides n'est déjà pas chose facile mais dans le dernier jeu de Nakate, Ultimate race Pro, c'est un vrai défi ! 16 circuits variés, de jour ou de nuit, par beau



Mettez-vous  
en condition  
pour ce  
superbe jeu  
de glisse qui  
vous permettra  
de sentir le



**NEW**

simulation de  
de superbes  
animation  
de vous im-  
vous avec  
titre de Joe



NEW

**Redline**  
**RACER**



Prendre des virages à 300 km/h, que ce soit en montagne, dans des canyons, dans le sable, de nuit... cela ne vous fait pas peur ? Alors enfoncez votre moto parmi les 8 disponibles sur plus de 10 circuits, seul ou à plusieurs et



**La nouvelle génération de jeux de stratégie est arrivée ! Dans un univers futuriste en 3D subjective, Russes et Américains s'affrontent à la**



Deux l'espère tous les  
moyens sont bons pour  
terroiser son adversaire.

INCOMING

**Defendez la planète contre les envahisseurs**  
 alors qu'il y a aux commandes armes disponibles  
 sur 65 missions variées ! Prenez le contrôle  
 des  
 ressources,  
 déployez votre  
 base et  
 repoussez les  
 attaques  
 ennemies.  
 Vous serez  
 aux commandes de chars, de véhicules  
 hélicoptères, etc., sur 65 missions  
 différentes jouables  
 solo et jusqu'à 16  
 en multi-joueurs.

**NEW**







## Chronique d'un bug annoncé



Dur, dur d'être milliardaire. Tenez, prenez **Bill Gates**. Attaqué depuis plusieurs mois par le département de la justice américaine, divers concurrents, la presse, les pâtisseries belges... le big boss de **Microsoft** parvient encore à s'humilier tout seul à une conférence de presse retransmise sur CNN !

Alors qu'il présentait son Windows 98 au Salon du Comdex, l'écran du PC

de présentation est devenu

tout rouge ! Signes on ne peut plus reconnaissables d'un plantage du système d'exploitation ! Reste que Windows 98 est toujours annoncé pour le 25 juin, que la beta-version semble plutôt stable... et qu'on attend avec impatience le prochain épisode du *Sitcom Microsoft* ! ■



Le jeu d'aventure n'est pas mort ! Pour preuve ce nouveau titre développé par l'équipe italienne de Trediction (**Ark of Time**). Édité par Team 17, **Nightlong** (titre provisoire) propose une classique interface «point & click» et une atmosphère à couper au fil le beurre. Enfin, c'est du moins ce que nous assurent les développeurs. Pour l'instant sans date de sortie, ce jeu vous permet d'incarner **Joshua Reeves**, un détective privé avec des coucougnettes grosses comme des pastèques et un ascenseur à renvoyer. Un ascenseur... pour l'échafaud ? ■

## Saint de corps et d'esprit



**Omikron** est la ville maudite d'un univers futuriste parallèle, la chasse gardée de **Astaroth**, Collectionneur d'Âmes, Prince des Démons, est quant à lui une espèce de philatéliste nécrophile dont les habitants de **Omikron** sembleraient les ténements possiblement vivants. Vous, vous êtes le fruit du croisement scénaristique de *The Postman* et du *Témoin du Mal*. Vous incarnez un esprit volubile bien décidé à «morpionner» **Astaroth** et

avez pour cela la capacité de prendre possession des habitants d'**Omikron**. Et si votre corps d'emprunt vient à mourir (oops !), vous pouvez intégrer le corps du dernier personnage touché. Cool non ? **Omikron**, puisque tel est le nom de ce jeu d'aventure-action, vous permet d'évoluer en toute liberté dans une ville en 3D temps réel aux habitants «motion capturés» (visages et corps). Prévu pour la fin de l'année, il a été développé par l'équipe française **Quantic Dream** et sera distribué par **Edios**. ■



## Même pas WFF !

Un certain nombre de jeux d'action prennent actuellement le parti du réalisme pour sortir du carcan des quake-like. Après le *SpecOps* de **Zombie**, c'est au tour de **GT Interactive** de s'essayer à la simulation militaire avec **Nam**. Ce titre a été créé avec l'aide du sergent **Dan Snyder**, décoré pour sa participation à la conception d'une version spéciale de **Doom** (le *ward Marine Doom*) destinée à l'entraînement du fameux «**Marine Corps**» américain. **Nam** vous permettra d'incarner le sergent **Alan Westmoreland**, surnommé «**L'ours**», non pas en l'honneur du film de *L.-J. Annaud*, mais parce qu'il possède la particularité d'opérer seul. Il s'avère également capable de continuer à se battre truffé de plomb «grâce» à l'injection d'un sérum spécial. ■



# Armageddon

en reseau

## MARRE DE JOUER SEUL !!!

1 Jeu acheté = 1 Heure Offerte

Ultima Online : 690 Frs

Starcraft : 339 Frs

Nuit Initiation Ultima Online

Soirées a thèmes

Happy Hours de 12 H à 17 H

30 Frs / Heure / Non Adhérent

20 Frs / Heure / Adhérent



Parc de 10 machines

Pentium 233 mmx

64 Mo SDRAM

Ecran 17"

CD-ROM 24X

Carte 3DFX

Armageddon  
52 Bd Ménilmontant  
75020 Paris  
Tél. : 01.47.97.07.99  
Email : armageddon@sky.fr



spoutnik®

• **Sirtech** a annoncé la disponibilité de **Jagged Alliance 2** pour début octobre. Après une série de hauts et bas, les ventes de Sirtech ont commencé à s'améliorer. C'est dans la perspective que :

• Le titre officiel de **Max Payne** (Rockstar Game of the Year) a été octroyé à l'éditeur américain : [www.houssofmaxpayne.com](http://www.houssofmaxpayne.com).



## Home, sweet home

**Sierra** s'attaque à la simulation spatiale par l'intermédiaire de **Relic Entertainment**, une équipe de développement canadienne. Relic travaille en ce moment à la réalisation de **Homeworld**, un titre mêlant combats spatiaux, stratégie et rebondissements scénaristiques. On nous annonce également une gestion exhaustive des cartes 3D, une option Multijoueur et des graphismes « fouryouvoiles ». Pas de quoi se rouler dans l'herbe, me direz-vous, c'est exactement ce que nous promettent **Xenocracy** (Grolier Interactive) et **StarCon** (Accolade). Ce à quoi je répondrai : oui mais... euh... voyez-vous... c'est-à-dire que, vous n'avez pas tort. Le petit communiqué de presse présent sur le site **Sierra Studios**, propose néanmoins que **Homeworld**, prévu pour fin 98, proposera une interface navatrice et une infinité d'angles de vue.

## PC A 1 000 MHZ !

National Semiconductor, vous connaissez ? Non ? C'est pourtant le principal rival de Intel sur le marché des processeurs. Ils ont même racheté **Cyrix** l'an dernier. Et bien ces messieurs viennent d'annoncer l'intégration dans une seule puce de toutes les technologies présentes dans le PC : accélération 3D, décompression vidéo, son, réseau... Le but serait d'offrir en 1999 des PC à moins de 500 \$ ! De son côté, Intel prévoit pour l'an prochain son processeur 64 bits **Merced**. Toujours chez Intel, mais cette fois-ci en partenariat avec **Hewlett Packard**, il serait aussi question du **McKinley** en 2001, un PC à plus de 1 000 Mhz !

## Pour une stratégie de détails

**RedOrb** s'apprête à sortir une nouvelle version du jeu de stratégie médiéval-fantastique **SSG : Warriors 3**. En plus du jeu original, cette version nous promet quatre nouvelles campagnes ainsi que 12 scénarios inédits. Les options de jeu s'enrichissent de nouveaux héros, unités et sorts. Le mode Multijoueur va peut-être raviver l'intérêt des joueurs puisque sept nouveaux modes seront proposés, dont le classique « Capture du drapeau ». L'intelligence artificielle devrait profiter de nombreuses améliorations, et vous trouverez inclus dans le jeu des éditeurs complets pour les campagnes, les scénarios et les unités. Le tout est alléchant, mais franchement on aurait préféré bénéficier de ces améliorations en acquérant un add-on, plutôt qu'un nouveau produit à 300 balles...



## Le train sifflera deux fois



### PopTop Software.

responsable de **Iron Cross** (94), **Heroes of Might & Magic** (95) et **HoMM2** (96), travaillant dans le plus grand secret sur un jeu de stratégie gestion. On vient finalement

d'apprendre que ce jeu n'est autre que **Railroad Tycoon II**. PopTop en a en effet racheté la licence à Microprose, responsable du premier volet sorti en 1990. **Railroad Tycoon II** sera l'un des premiers titres distribués par la fameuse **Gathering of Developers** (G.O.D.), la compagnie fondée par une association de développeurs comprenant 3D Realms, Epic, Terminal Reality, Ritual Entertainment, Edge of Reality et bien sûr PopTop Software. Le principe du jeu n'a pas changé, vous êtes toujours un industriel du rail bien décidé à ne pas finir comme le pathétique **Mr Morton** de *Il était une fois dans l'Ouest* (sort truffé de plomb et le bec dans l'eau). Vous débutez pour cela en 1804 et pouvez développer votre empire jusqu'en l'an 2000. Prévu pour fin 98, **Railroad Tycoon II** innovera en proposant une résolution minimale de 1 024 x 768 (256 ou 65 000 couleurs).



**BUT !**



**Sidewinder Game Pad**  
la manette idéale  
pour toutes vos  
simulations sportives





# PANZER COMMANDER

LE PLUS COMPLET DES SIMULATEURS DE  
CHARS DE LA SECONDE GUERRE MONDIAL

DIGITAL  
COMBAT  
SERIES

DISPONIBLE BIENTOT,  
POUR LES PLUS BLINDÉS  
D'ENTRE VOUS



PC CD-ROM Windows 95  
Sortie Été 1998

Adresses, Références, Informations  
08 36 68 18 11  
24h/24

SIMIS

Distributeur en France par  
**EIDOS**  
GAMES  
Société de distribution

WINDSCAPE





**Y**a-t-il une seule personne qui ne connaisse pas Mulder et Scully ? Une seule personne qui puisse se vanter de n'avoir jamais regardé un épisode ? Moi-même, dernier rebelle parmi les rebelles, j'ai été obligé d'y jeter un coup d'œil après avoir assisté à la lente transformation de ma petite sœur... La belette, en effet, ne jure plus que par la Sainte Croix. Elle dort *X-Files* (caleçon et tee-shirt barrés d'un X), elle mange *X-Files* (assiette et verre à l'effigie de la série) et a même poussé le vice jusqu'à trouver un petit copain ressemblant à Mulder. Seul inconvénient, la sœur de son copain ne

ressemble pas à Scully... Pour résumer, les filles se pâment devant le beau (?) David Duchovny et les hommes rêvent de la peau douce de Gillian Anderson. La série cartonne partout dans le monde et les clubs de fans prolifèrent plus vite qu'un lapin shooté aux aphrodisiaques. Pas de doute, le jeu *The X-Files* est le jeu le plus attendu de cette fin d'année. Et devinez quoi ? Et bien oui, il est sur le point d'arriver et nous avons eu le privilège d'y jouer. Attention. Silence ! On tourne ! (...) Action !

### Seattle, 1<sup>er</sup> avril 1996

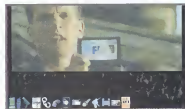
Un entrepôt abandonné. L'agent Mulder, au volant d'une Ford Taurus grise, sa voiture préférée, arrive en compagnie de l'agent Scully. Après avoir forcé la porte de l'entrepôt, ils entrent... Mulder trouve une poudre étrange sur le sol. À ce moment, trois hommes font irruption et ouvrent le feu sur les deux agents fédéraux... Mulder, wif comme l'éclair, plonge sur Scully pour la protéger et tous deux atterrissent derrière des bidons vides. Scully est blessée à l'épaule... Une vive lumière éblouit nos deux héros tandis que des cris résonnent... Mulder se relève, arme au poing... La surprise se lit sur son visage... Il baisse son arme... Générique ! TatatatAtaam... tatatatAtaam... (sur l'air bien connu des *X-Files*).

### Roswell, Mon premier suspect

Je suis Craig. Craig Willmore. Agent du F.B.I., cantonné dans un bureau minable à traiter des dossiers minables. Il n'y a qu'à voir nos locaux, trois bureaux ridicules où nous passons le temps à cloner des



Comme disait David Vincent : « Je les ai vu ! » Non pas des tas de Roswell déambulant dans nos bureaux, le petit doigt en l'air, mais Fox Mulder et Dana Scully ! En fait, je les ai vus juste le temps qu'ils disparaissent... Tenez-vous prêt, le jeu *The X-Files* arrive...



**La vérité arrive !**

# The X-Files

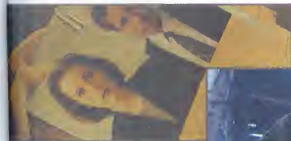


affaires inintéressantes. Bref, je m'éclate dans la vie. Je m'éclate tellement que ma femme m'a quitté, emmenant avec elle Elisabeth, notre fille. Elle demande le divorce (ma femme, pas ma fille). Je suis un mec super heureux. Sauf que aujourd'hui, 2 avril 1996, le boss m'appelle dans son bureau. Il est en compagnie d'un ponton du F.B.I., un certain Skinner. Walter Skinner. Mais... je l'ai déjà vu dans une série, lui ! Ouais, ça y est, ça me revient... Salut Skinner, comment vont Fox et Dana ? Ah, ils ont disparu et c'est à moi que l'on confie l'enquête ? Super ! Bon, allez, je suis sûr que c'est un coup de la créature de Roswell. Jamais eu confiance en cette bestiole. Je vais fouiller de ce côté-là... Vous l'aurez compris, la Fox a décidé non pas de sor-

tir un jeu 100% X-Files à diriger Mulder ou Scully mais plutôt un jeu sur l'univers de sa série-culte. Que voulez-vous, un Mulder et une Scully, ça ne se dirige pas. Pari risqué car les aficionados pourraient être déçus de n'apercevoir leurs deux stars que cinq minutes au début..., et peut-être cinq minutes à la fin. Et pourtant, la question ne se pose même pas. Dès le début du jeu, vous allez être complètement plongé dans cette atmosphère, de suspicion et d'intrigues irrésolues, qui a fait le succès de la série. Les scènes cinématiques se succèdent à la vitesse de l'éclair et vous déambulez comme un pauvre hère à montrer sans cesse votre carte flambant neuve qui vous autorise à peu près à tout. Il n'y a pas à dire, les premières impressions sont fabuleuses.

### En plein dedans

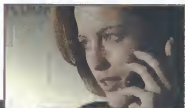
X-Files se rapproche terriblement du jeu Spycraft (Gen4 n° 93, 6 étoiles). Interrogatoires, fausses pistes, trahisons, vous allez en voir de toutes les couleurs avant de dénouer l'intrigue. Par contre, pour ce qui est des vidéos ou de l'interface, The X-Files explose tout ce qui s'est déjà fait en la matière. Du pur génie. Format cinéma, la qualité des images est époustouflante, tant la Fox Interactive semble avoir bien exploité les possibilités du procédé Quicktime ▶





de Mulder, mais on ne sait pas vraiment car s'il a eu dans le passé une relation avec la maman de Mulder, on n'en sait pas plus pour l'instant. Les puristes pourraient toujours dire que Monsieur X est mort, mais je vous rappelle que l'action se déroule en 1996. Et puis, il est devenu tellement sympathique depuis qu'il a lâché Johnny Depp et son *21st Jump Street* pour devenir un pont du F.B.I. qui vend ses petits copains... L'agent Pendrell et les Lone Gunmen seront également de la partie. Chris Carter (producteur, parfois scénariste et souvent réalisateur) au scénario, Mark Snow à la musique, histoire inédite, personnages qui réagissent selon vos décisions et vos comportements, *The X-Files* risque non seulement de devenir un jeu mythique, mais il risque également de devenir le meilleur jeu d'aventure jamais réalisé. Et rien que pour ça, je me battraï jusqu'à la mort pour avoir le privilège d'en faire le test. Que mes confrères soient prévenus. ■

Cedric Gasperini



► version 3. Et même si les scènes cinématiques sont superbes et nombreuses, le joueur n'a pas une seconde l'impression de participer à un film interactif. Pour ce qui est de l'interface, votre inventaire est visible en bas de l'écran et il vous suffit de cliquer sur un objet pour le faire entrer en action. Les écrans, magnifiques, sont fixes, et le curseur se change soit en œil (pour observer un objet), soit en poing (pour activer un objet). Il sera possible de regarder de près tout un tas de petits objets, tableaux, posters, bouteilles, etc., rajoutant dans certains cas un peu plus à la paranola (certains indices sont noyés dans un flot d'informations inutiles) et permettant d'interagir avec d'autres. Pas de doute, on s'y croirait vraiment.

### Vivement bientôt

Afin de coller le plus possible à la série, vous croirez des personnages-phares sur votre route. Skinner, bien entendu, mais aussi Monsieur X, l'indigé numéro un de Mulder, et *Smoking Man*, le « peut-être » papa



# STOP

# DIABOLIC

# PENTIUM II

## 233 MHz

★  
**VENDEURS!**

Devenez distributeur  
Diabolic System,  
chez votre Détaillant K-Bis + R38  
au 01.43.67.93.00

★★★★  
**DISPONIBLE  
RAPIDEMENT**

★★★★  
**PC  
PERSONNALISABLE**

★★★★  
**GARANTIE  
5 ANS**

★★★  
**ZERO (0)  
DEFAUT**

★  
**PAIEMENT CB  
OU ESPÈCES**

**Carte mère** Pentium II évolutive 233-333 Mhz  
**Chipset** Intel 440 LX, AGP, contrôleur Ultra DMA/33  
intégrés, port USB intégré, port infrarouge & détec-  
tion automatique du processeur.  
**512 Ko de cache** intégré au processeur  
**Processeur** Intel Pentium II 233 MMX™  
**8 Slots** (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)  
**Mémoire** 32 Mo SDRAM 64 bits 10ns  
**Disque dur** 2,1 Go Ultra DMA/33  
**Carte graphique** 3D AGP 4 Mo SGRAM 64 bits  
**Ecran** 14" 1024x768 NE MPR2 Pitch 0,28 CE  
**Lecteur** 3 1/2 1,44 Mo  
**Lecteur CD-ROM** 24X PnP Multiread  
**Carte son** comp. SB 16, son 3D, Full Duplex intégrée  
**HP** 2x80W PMPO amplifiés sur secteur  
**Boîtier** moyen tour 230W norme CE  
**Clavier** 105 touches pour Windows 95  
**Souris** compatible Microsoft



**DIAMOND MONSTER II**  
3DFX V 8 Mo  
Version boîte (quantité limitée)

# 5090<sup>FTTC</sup>

**DIABOLIC MICRO**

01 43 67 93 93

32, rue Basfroi 75011 PARIS - M° Voltaire - 11h à 19h sans interruption du Mardi au Samedi

vous avez trouvé

#### Génération 4 : Quelle est la politique de développement de Fox Interactive ?

**Jon Richmond :** Nous développons tous nos produits en externe. En d'autres termes, nous travaillons avec des développeurs tiers. Nos produits sont si différents les uns des autres qu'il était quasiment impossible de trouver un groupe de production capable de réaliser Die Hard Trilogy, Croc et The X-Files. Ce dernier a d'ailleurs été produit par une compagnie qui s'appelle HyperBole à Seattle.

*Un emplacement pratique, puisque la série X-Files est tournée à Vancouver ?*



**J.R. :** Nous avons vraiment tourné le jeu The X-Files à Seattle. Il nous a fallu plus de 40 jours de tournage. Nous nous sommes déplacés sur plus de 36 sites différents. D'ailleurs au cours de la quatrième saison des X-Files, il existe un épisode où Gillian Anderson et David Duchovny ne sont pas présents. C'est l'homme à la cigarette qui vole la vedette pour la bonne et simple raison que les deux stars sont venues travailler sur le jeu à Seattle.

*Combien d'heures de tournage ont été nécessaires ?*

**J.R. :** Des centaines ! Cela dit, vous n'êtes pas obligé de visionner la totalité des séquences VirtualCi-

Avec plus de 40 millions de spectateurs hebdomadaires, 12 millions de vidéos vendues et la sortie du film est été, il va sans dire que Jon Richmond, PDG de Fox Interactive, compte beaucoup sur la licence X-Files...

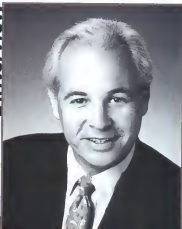


nema. The X-Files n'est pas un produit point & click. Tout est fait en streaming video. Le joueur doit prendre une décision toutes les quatre secondes. Chacune de ces actions est différente, naturellement, et les possibilités sont donc énormes. Nos testeurs mettent presque deux jours à finir le jeu en le connaissant. On ne peut pas avoir raison ou tort dans The X-Files. C'est un RPG où vous jouez un agent du F.B.I. à part entière. Les chemins sont multiples pour résoudre une affaire. Pour cela, il faudra tout de même trouver quelques éléments-clés...

*Gen4 : Est-ce que Chris Carter a collaboré au développement du jeu ?*

**J.R. :** Chris Carter a été très impliqué dans la production du jeu. Il a créé toute l'histoire. Elle trouve d'ailleurs ses racines dans l'univers des X-Files. Un bon nombre de scénaristes de la série ont travaillé sur le script, en particulier Frank Spotnitz qui l'a écrit. Ce n'est pas une mince affaire puisque le script fait 800 pages.

L'interview



# Jon Richmond

# DIABOLIC MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - FAX : 01 43 67 93 00

32, RUE BASFROI 75011 PARIS

M° VOLTAIRE HORAIRES 11H - 19H

SANS INTERRUPTION DU MARDI AU SAMEDI

SAV SUR PLACE DE 12H À 18H

## DIABOLIC SYSTEM



Carte mère **TX** 812 Ko PB intégrés 6ns  
évolutive 300 MHz (AMD K6/CYRIX/M2/MMX)  
Bios flash PnP, 2 ports séries 16550 Fast Uart  
+ 1 //, contrôleur Ultra DMA/33 et port USB intégré

16 Mo EDO 32 bits 60ns

Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33

Carte graphique 3D 64 bits 1 Mo ext. 4 Mo intégrée

Ecran 14" SVGA 1024x769 NE MPRA P 0,28 MPRA

Lecteur 3 1/2 1.44 Mo

Lecteur CD ROM 24X Multiread

Carte son 16 bits comp. SB 16 PnP, Surround,

Full Duplex, son 3D intégrée, HP 80W PMPO amplifiées sur secteur

Boîtier moyen tour 250W norme CE

Clavier 105 t. pour Windows 95,

Souris comp. Microsoft 3 boutons



### PRIX T.T.C.

**3995F**

PENTIUM 200 MMX

**3910F**

AMD K6 233 Mhz

**3729F**

CYRIX 200 MX

**4255F**

PENTIUM 233 MMX

**4405F**

AMD K6 266 Mhz

**3790F**

CYRIX 233 MX

**4260F**

CYRIX 266 MX

### OPTIONS DIABOLIC SYSTEM

#### CARTES MÈRES

Carte mère Chipset TX PRO 1 Mo	+100
Carte mère Chipset TX PRO slot AGP 1 Mo +169	
Carte mère Chipset Intel TX 612 Ko	+119
Carte mère Shuttle Hot 660 612 Ko	+889
Carte mère Shuttle Hot 608 1 Mo	+405
Carte mère Intel TX 612 Ko	+585

#### MÉMOIRES

Boîtier en 32 Mo SDRAM	+109
------------------------	------

Passage en 64 Mo SDRAM

#### CARTES VIDEO

32 SD Vinga DX 4 Mo EDO MPEG	+283
Carte vidéo 4 Mo AGP 64 bits	+349
Carte Matrox Millennium 2 AGP	+905
ATI SD Xpert@Work 4 Mo SDRAM OEM +748	
ATI SD Xpert@Work 8 Mo SDRAM OEM +1000	
ATI SD Xpert@Play 4 Mo SDRAM OEM +829	
ATI SD Xpert@Play 8 Mo SDRAM OEM +1005	
ATI SD Xpert@Work 4/8 Mo AGP +705/969	

+585	ATI SD Xpert@Play 4/8 Mo AGP	+785/1055
+810	Diamond SDVX 4 Mo	
+1498	DIAMOND Monster SDVXII 8 Mo (sofa)	
+725	SEFX Woodoo Rush 8 Mo	

#### IMPRIMANTES

880/1250	Epson Stylus 300/400 couleur	
1515/2250	Epson Stylus 600/800 couleur	
1219	Canon BJC 4500 couleur	
1585	Canon BJU 4200C couleur + scanner	

#### GRAVEURS

2009	Mitsumi 2X/4X IDE + logiciel + 5 CDs	
2481	Sony CDQ448 4X/8X SC212	
2490	Philips CDW2810 IDE 2X/4X	

#### MODEMS

870	US Robotics Winmodem Interne 56K	
1075	US Robotics Modem Fax externe 56K	

PAIEMENT PAR CB, ESPÈCES,  
OU CHEQUE CERTIFIÉ



TOUTES LES PIÈCES  
DÉTACHÉES DE MARQUES

UNIQUEMENT  
Divers distributeurs  
Diabolic System,  
fautez votre carte: K-21 + R3  
ou 01.43.67.93.00

matrox

AMD  
K6

ASUS

DIAMOND

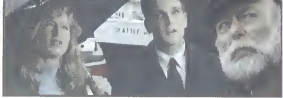
Shuttle

Cyrix

pentium

CRTIVE

Quantum



► **Gen4 : Quel est le déroulement de l'histoire dans le jeu The X-Files ?**

J.R. : Désolé, mais je ne peux rien vous dire à ce sujet. Il faut prendre son mal en patience et attendre le produit final pour en savoir plus. Nous montrons The X-Files pour la première fois à l'E3. Pour cette occasion nous avons créé un coin dédié au produit. Nous avons pourtant décidé de ne pas montrer le jeu en entier. Depuis deux ans, un bon nombre de personnes ont essayé de mettre la main sur le fameux script. Ils ont même essayé de s'infiltrer dans nos locaux la nuit... Gillian Anderson sera d'ailleurs sur notre stand à l'E3 (N.d.l.r. : Gen4 vous présentera son interview dans le prochain numéro).

**Gen4 : Est-ce que David et Gillian ont apprécié leur expérience dans notre univers microludique ?**

J.R. : Je pense que oui ! C'est quelque chose qu'ils n'avaient jamais fait auparavant. Ils viennent de voir le jeu pour la première fois et sont très contents. C'est intéressant car après cinq ans de tournage télé, une bonne petite pause ne fait jamais de mal. Il y a d'ailleurs un grand nombre d'autres personnages familiers à la série comme Skinner, l'homme à la cigarette, Monsieur X...

**Gen4 : A-t-il été facile de les convaincre de participer au jeu ?**

J.R. : Chris Carter nous a beaucoup aidés à ce niveau.



Cela dit, tout le monde était très intéressé par cette nouvelle extension à l'univers de X-Files.

**Gen4 : Pensez-vous faire beaucoup de ventes ?**

J.R. : Elles seront géniales. La sortie du jeu est synchronisée avec la fin de la cinquantième saison et le lancement du film aux États-Unis. Pour ce qui est de l'Europe, le jeu est prévu en même temps que le film, courant septembre ou octobre. Qui plus est,

une énorme somme d'argent en marketing sera dépensée pour le lancement du produit en parallèle avec la campagne de pub du film.

**Gen4 : Comptez-vous continuer à développer la licence X-Files ?**

J.R. : Nous voulons observer la réaction du public face au jeu et à l'émission dans les mois prochains. Ceci est

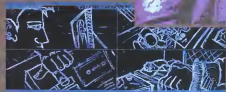
notre second produit X-Files. Le premier, Unrestricted Access, vient de sortir en Europe... sauf en France. En effet, nous avons eu des problèmes de localisation. Il n'est pas possible de vendre un produit non traduit en France et malheureusement, la tâche est trop lourde à réaliser sur ce titre. Dans tous les cas, pour revenir au troisième projet X-Files, il sera clairement différent des précédents.

**Gen4 : Quelle est votre relation avec la Fox Films 20th Century ?**

J.R. : Nous faisons partie de cette dernière. Nous avons accès à toutes les licences de Fox Films. Nous sommes impliqués très tôt dans le processus de sélection d'un film. Nous décidons en parallèle avec Fox Films du potentiel de chaque film avant même qu'il ne reçoive le feu vert de production. La relation est donc très étroite.

**Gen4 : Qu'envisagez-vous pour le futur de Fox ?**

J.R. : La Fox a grandi très vite ces dernières années. Nous sommes d'ailleurs en train de créer Fox Sports Interactive, une nouvelle gamme de produits. Nous comptons faire un foot, un golf, un hockey, un basket avant la fin de l'année. Bref, Fox Interactive va donc continuer à travailler dans trois domaines : les sports, l'adaptation des licences Fox comme Simpsons et The X-Files et des titres originaux. Nous montrons d'ailleurs des nouveautés à l'E3 comme Alien versus Predator, Croc 2, Alien Resurrection et bien d'autres encore. Passez donc nous voir... ■





# DIABOLIC MICRO

TEL : 01 43 67 93 93 - FAX : 01 43 67 93 00

## DIABOLIC PENTIUM II

**5090F**

PENTIUM II 233

**5445F**

PENTIUM II 266

**6515F**

PENTIUM II 300

**7119F**

PENTIUM II 333

SDRAM 32 Mo

**285F**

Disque dur 6,4 Go UDMA

**1360F**

CPU Pentium II 233

**1290F**

Autres pièces nous contacter



**Carte mère PENTIUM II évolutive 233-**  
333 MHz (Chipset Intel 440 LX), slot AGP,  
ctrl Ultra DMA/33 et port USB intégrés,  
port infrarouge & détection automatique  
du processeur  
8 slots (1 AGP + 4 PCI + 3 ISA)  
**32 Mo SDRAM 64 bits 10ns**  
**Disque dur 2,1 Go Ultra DMA/33**  
**Carte graphique 3D AGP 4 Mo SGRAM**

**Ecran 14" SVGA 1024x768 NE MPR2 P 0**  
**Lecteur 3" 1/2 1,44 Mo**  
**Lecteur CD ROM 24X Multiread**  
Carte son 16 bits comp. SB 16, PnP  
Full Duplex son 3D intégrée  
HP 2x80W PMPO amplifiés sur secteur  
Boîtier moyen tour 230W norme CE  
Clavier 105 touches pour Windows 95  
Souris compatible Microsoft

### OPTIONS DIABOLIC PENTIUM II

#### CARTES MÈRES

Disque dur format ATX	+879
Carte mère Gigabyte GA-66LX ATX	+500
Carte mère Intel Alliance ATX	+600
Carte mère Asus P4B4P ATX	+775

#### MEMOIRES

Disque en 64 Mo EDRAM	+285
-----------------------	------

#### ECRANS

15" SVGA 1280x1024 NE 0,28 Digital	+249
------------------------------------	------

16" SONY 100 SS Pitch 0,28 PnP	+1339
17" 1280x1024 Pitch 0,28 OSD	+1109
17" EYAMA Pitch 0,28 Diamondtron	+8800
17" SONY 200 SST Pitch 0,28 PnP	+2890

#### CARTES VIDEO

Carte Matrox Millennium 2 4 Mo AGP	+756
ATI 3D Xpert@Work 4 Mo AGP	+568
ATI 3D Xpert@Work 8 Mo AGP	+618
ATI 3D Xpert@Play 4 Mo AGP	+669
ATI 3D Xpert@Play 8 Mo AGP	+890

DIAMOND Monster SDFXII (hdh) 8 Mo	+1496
DIAMOND Monitor SDFX1 4 Mo	+810
SDFX Voodoo Rush 6 Mo	+510

#### DISQUES DURS

2,0 Go Ultra DMA/33	+65
3,2 Go Ultra DMA/33	+890
4,0 Go Ultra DMA/33	+960
5,2 Go Ultra DMA/33	+618
6,4 Go Ultra DMA/33	+669
8,4 Go Ultra DMA/33	+890

#### MULTIMEDIA

CD 24X Pioneer Slot In	+120
DVD Creative Labs DVD & carte MP302	+1399
Sound Blaster Vibe 16 PnP	+215
HP 200W PMPO amplifiés	+630
	+108
<b>LOGICIELS</b>	
NO Windows 95 CD OSR2	+870
Windows NT 4.0 Workstation	+1329
NO Microsoft Office PME	+1900

REVENDEURS

Micro Distribution  
Diabolic System  
Les Ateliers 6-10 - 92  
01.43.67.93.00

PC SUR MESURE



GARANTIE 5 ANS

(1 an PMO + 4 ans MO)

matrox

AMD K6

ASUS

DIAMOND

Shuttle

Cyrix

pentium

CRE\_TIVE

Quantum

• La sortie de **Age of Empires II**, initialement prévue pour Noël 98, a été repoussée au printemps 99 par **Microsoft**. Les designers se sont en effet rendus compte qu'il leur serait impossible de leur jeu d'ici la fin d'année compte tenu de leurs exigences et de celles des joueurs !

• **Quake** envahira les salles d'arcade américaines mi-mai. Édité par **LBE Systems**, il tournera sur des Pentium II équipés par Quantum 3D (à partir d'une carte Obsidian 2, la 3Dix des professionnels) et pourra réunir de 16 à 64 joueurs (en deathmatch) via un serveur SporkyNet.

• Malgré des critiques très mitigées sur le Net et dans la presse spécialisée, il semblerait que **Rebellion** (le jeu de stratégie **LucasArts**) ait gagné la bataille commerciale qui l'opposait à **Starcraft** aux États-Unis et en Angleterre. *La Guerre de l'Étoile*, un univers vendeur ? Si peu...

• **Conflict of Nations** sera l'un des premiers titres développés exclusivement pour le PC par **SEGA**. Jeu d'aventure/stratégie en temps réel, **Conflict of Nations** a été développé par **NMS Software**, l'équipe anglaise responsable de *Mass Destruction*, *Tilt 1* et *Risk Espionnage*, exploitation de ressources, gestion des troupes et recul humoristique sont de la partie. ●



À l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle, alors qu'elle se remet difficilement d'un véritable désastre écologique, la Terre se paye le luxe d'une invasion extraterrestre. Elle l'a bien cherché me direz-vous, à force de provoquer le mauvais sort, il finit par s'acharner sur vous. Mais voilà, il faut toujours que des humains s'emprennent de jouer les héros au moindre pet de travers. Cette fois-ci ce sont les pilotes de l'**EDO** qui s'en mêlent **Tollurian Defense** est donc ce qu'il convient d'appeler un shoot 3D. Développe par

les studios **Psygnosis** situés à Liverpool, il devrait proposer des missions intéressantes, intégrant des éléments tactiques. **Morgan Gendel**, scénariste de nombreuses séries TV (*Star Trek : Deep Space Nine*), a en effet participé à leur écriture. ■

## Un site atomique

**Fallout 2** commence à prendre tournure. Présenté dans le dossier JDR du n°109, cette suite possible désormais son site officiel : [www.interplay.com/fallout2](http://www.interplay.com/fallout2).

Et quand un éditeur réserve à l'un de ses titres une petite place sur le Net, c'est qu'il considère que son développement est suffisamment avancé pour permettre une mise à jour régulière (images, journal de l'équipe, etc.). **Fallout 2** est ainsi entré dans sa phase « alpha » et sa date de sortie US a été confirmée au mois d'octobre. Techniquement, le moteur graphique n'a pas été modifié d'un iota, ce n'est donc pas de ce côté là qu'il faut chercher les innovations. L'importance des Personnages Non Joueurs (NPC) a été développée, ainsi que l'influence du Karma sur le jeu. La durée de vie a été augmentée de 50 %, le nombre d'action à accomplir doublé, les sous-questions multipliées. Le cadre a également changé, Los Angeles laissant la place à San Francisco. Enfin, dernière grosse nouveauté, il sera cette fois réellement possible de jouer un méchant et de finir le jeu en tant que tel. ■



## Un vrai chenil !

À l'approche de l'E3 les langues se délient. **Cavedog** a ainsi publié son planning pour fin 98 et 1999. Leur prochain titre sera un nouvel add-on pour **Total Annihilation**, **Battle Tactics**, suivi d'une nouvelle version de leur jeu de stratégie en temps réel. Prévu pour la fin d'année,

**Total Annihilation : Kingdoms** devrait abandonner les p'tits robots. Le jeu se déroule en effet 10 000 ans avant le conflit **ArmCore** dans un monde opposant magie et technologie. Les trois titres annoncés pour 99, tous en 3D, sont **Amen : The Awakening**, un jeu d'aventure/faction ; **Elysium**, un jeu de rôle ; et **Good & Evil**, le très attendu nouveau jeu d'aventure / rôle / stratégie de **Ren Gilbert**, fondateur de **Cavedog** et auteur de **Monkey Island 1 et 2**. ■



## GROSSES BOUBOULES

Déjà, à la base, le Loto ressemble plus à une arnaque qu'à un jeu qui rapporte plein de broussouffs. Mais quand Micro Application nous sort un Gagner au loto 7, c'est clair, on se fout carrément de notre gueule. Des conseils, toutes les grilles sorties depuis 1976, prise en compte des numéros porte-bonheur, et, plus risible, calcul de la probabilité pour que votre grille soit la bonne. Surtout oublié, le calcul de la probabilité pour que ce CD-ROM soit foutu à la poubelle cinq minutes après son installation. ■

# DIABOLIC PENTIUM II 400 MHz

## ÇA VA SAIGNER DANS LES CHAUMIÈRES...

### ★ REVENDEURS!

Devenez distributeur  
Diabolic System,  
tirez votre Extrait K-86s + R18  
au 01.43.67.93.00

★★★  
DISPONIBLE  
RAPIDEMENT

★★★  
PC  
PERSONNALISABLE

★★★  
GARANTIE  
5 ANS

★★★  
ZERO (0)  
DEFAULT

★  
PAIEMENT CB  
OU ESPÈCES

Carte mère **Asus BX 100 Mhz**

**512 Ko** de cache intégré au processeur

Processeur **Intel Pentium II 400 MMX™**

Mémoire **128 Mo SDRAM**

Disque dur **6,4 Go Ultra DMA**

Carte graphique **ATI Xpert@Play 8 Mo AGP**

Carte **Diamond Monster 3DFX II 8 Mo**

Ecran **17" Iiyama** tube Diamondtron

pitch 0,25 garantie 3 ans sur site

Lecteur 3 1/2 1,44 Mo

Lecteur CD-ROM **32X PnP**

Carte son **Sound Blaster AWE 64**

HP **450W** PMPO + Woofer

Boltier moyen tour **ATX 250W**

Clavier 105 touches PS/2

Souris compatible Microsoft PS/2



# 17890 FTTC

## DIABOLIC MICRO

01 43 67 93 93

32, rue Basfroi 75011 PARIS - M° Voltaire - 11h à 19h sans interruption du Mardi au Samedi



## Quoi de neuf *docteur* ?

Pour une fois que **Micro Application** nous sort un produit fort hânorable, il serait dommage de ne pas en parler. Non pas que **L'encyclopédie de la Santé et du Corps Humain** soit un modèle de réalisation, mais il a des qualités auxquelles **Micro App'** ne nous avait pas habitués. L'interface est un modèle de simplicité et vous permettra

de découvrir un bon nombre de choses que vous ignoriez sans doute chez l'homme et chez la femme. Près de 2 200 définitions, 1 000 planches anatomiques (photos, schémas...), 10 000 mots-clés, pas de doute, c'est l'abondance. Des sujets aussi variés que la grossesse, les médecines douces, les premiers secours ou un guide des médicaments sont aussi développés. Pas mal, donc. ■



## FLIPPERS AU CINÉMA

Difficile de se renouveler dans un genre aussi éculé que le flipper micro. Pin-ball Games Limited s'y emploie pourtant en annonçant pas moins de six titres de mai à septembre ! Chacun de ses flippers utilise en fait une licence, ciné ou autre. Leur premier jeu sera ainsi **Judge Dredd Pinball**, suivi de **Pinball Soccer 98** (argh !), **Lost In Space**, **Avengers Pinball** (l'adaptation grand écran de **Chapeau Melon** et **Bottes de Cuir**),  **Highlander Pinball** et **Zorro Pinball** ! Chacun de ces flippers comprendra plusieurs niveaux, des petits jeux bonus et des graphismes modélisés. ■

## Schön ! Zerg schön !

Dans la famille «très prometteur mois pour l'instant sans distributeur», voici **The Lady, the Mage and the Knight (L.M.K.)**. Développé par **Larian Studios**, une équipe de développement allemande, ce jeu de rôle 2D cumule les points forts. Il possède par exemple des graphismes 16 bits *hi-color*, qui ne sont pas sans rappeler ceux de **Ultima Online**, tant le souci du détail qui les caractérisent est évident. Ses séquences cinématiques sont d'une qualité équivalente à celles de **Diablo**. L'univers du jeu, gigantesque (on parle de 10 000 écrans 640 x 480 !), comprendrait plusieurs centaines de personnages, dont 80 «dotés» de la parole ! **Larian Studios** nous assure aussi qu'il sera possible de créer de nouveaux objets à partir d'éléments présents dans le jeu et nous promet une option **Multijoueur** du feu de dieu. Si avec ça, ils ne trouvent pas très rapidement un distributeur, je veux bien le distribuer moi-même ce jeu (tant pis pour mon jacuzzi géant en Alaska) ! Pour plus de renseignements : [www.larian.com/et](http://www.larian.com/et) [www.attic.de/](http://www.attic.de/). ■



## Interplay passe à l'ennemi !

Dans la lignée de **Starfleet Academy**, **Interplay** nous proposera en fin d'année : **Star Trek : Klingon Academy**. Comme son nom l'indique, cette simulation spatiale vous propose de passer dans le camp des méchants, un peu comme **LucasArts** l'avait fait en développant **TIE Fighter** après **X-Wing**. Le scénario se déroule donc un peu avant **Star Trek VI**, à une époque où l'équipage de l'**Enterprise** (alors dirigé par **Kirk**) ne frôlait pas encore avec les **Klingons**. Vous incarnerez un jeune pilote klingon, **Torlek**, qui deviendra très vite l'oreille favorite du **Général Chang**. Au courant des derniers combats, le joueur accomplira des missions beaucoup plus variées et tactiquement plus riches que celles proposées dans **Starfleet**. I.A. et moteur 3D seront également améliorés. ■

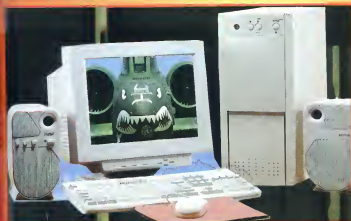


# GRAND JEU CONCOURS GEN 4 ET

## DIABOLIC MICRO

GAGNEZ UNE CONFIGURATION  
SPÉCIALE JEUX :

### 1 PENTIUM II 400 MHZ



AVEC

UNE CARTE  
DIAMOND  
MONSTER  
3DFX II 8 M°

OUI JE SOUHAITE PARTICIPER AU GRAND TIRAGE AU SORT  
BULLETIN DE PARTICIPATION À RENVoyer À PRESSIMAGE / JEU CONCOURS GEN4 / DIABOLIC :  
5/7, RUE RASPAIL 93108 MONTREUIL CEDEX.

RENOYER LE BULLETIN AVANT LE 01/07/98, LE CACHET DE LA POSTE FAISANT FOI

NOM : .....  
ADRESSE : .....  
VILLE : .....

PRENOM : .....  
CODE POSTAL : .....  
PAYS : .....

Règlement :

Le jeu est gratuit sans obligation d'achat. Remboursement des frais d'envoi du règlement et de la participation, au tarif en vigueur, sur simple demande à l'adresse du jeu. Le règlement du jeu est déposé chez Maître Venezia à Neuilly sur Seine



**C**omme son nom l'indique, l'action se déroule sur l'île du Dragon, un petit lopin de terre perdu sur un vaste océan. Tout semble indiquer que les habitants de cette contrée isolée mènent une vie heureuse et paisible. Malheureusement, le chaos en personne décide d'envahir les lieux et de semer la zizanie. Bref, le joli royaume de Isla Dragon devient rapidement invivable, voire chaotique... Le pays se retrouve divisé en sept domaines différents. Votre mission : restaurer la paix pour redonner à Isla Dragon sa gloire d'autan. C'est là qu'interviennent les trois personnages principaux du jeu : Godefroy, le chevalier ; Eölfine, l'elfe et Aark Gurnród, le nain. Ces héros sont prêts à tout pour sauver leur île des griffes du Mal. Inutile de vous préciser que cette affaire ne va pas se dérouler dans le

calme. Le chevalier, l'elfe comme le nain sont obligés de traverser sept niveaux différents (les sept domaines) plus un caché pour finir le jeu. Les concepteurs de Isla Dragon Team espèrent d'ailleurs plus de quarante heures de jeu par personnage. Une tâche difficile à réaliser quand on sait à quel point il est complexe de réaliser un jeu vidéo de nos jours. Côté esthétique, certains des artistes de l'équipe viennent tout droit de projets Cryo tels que Atlantis, Dreams ou Ubik. Si l'on en juge par la qualité graphique de ces derniers, Isla Dragon a aussi tous les atouts nécessaires pour nous offrir l'un des jeux les plus beaux du marché. Bref, le dernier point important est sans aucun doute le gameplay. La plus grosse priorité de l'équipe française est de mettre l'accent sur la maniabilité du jeu. Pour cela, il est nécessaire de se sentir à l'aise dans l'environnement en 3D du jeu. En d'autres termes, ne pas créer une interface proche de celle d'un Tomb Raider car celle-ci n'est pas assez souple pour un jeu comme celui là. Bref, Isla Dragon cherche à développer un jeu facile d'accès avec des combats simples pour le grand public et des variantes du type « combos » pour les



C'est rue du Faubourg-Saint-Antoine à Paris, que se trouve Isla Dragon Team. Cette nouvelle compagnie, bien de chez nous, travaille actuellement sur son premier jeu PC/PlayStation : Isla Dragon. Comme vous pouvez le voir, les premiers visuels sont alléchants.

**Isla donnent !**

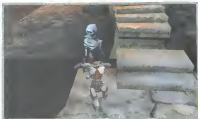
# Isla Dragon



joueurs avertis. Votre progression change aussi en fonction de l'environnement dans lequel vous vous trouvez. Ainsi un elfe aura plus de facilités dans la forêt alors que le nain se sentira plus en confiance dans les cavernes. Godefroy est entre les deux...

Pour finir, les concepteurs de Isla Dragon annoncent une sorte de Ghost'n Globins en 3D doté d'une maniabilité à la Mario 64 et une ambiance digne d'Excalibur. Avec des objectifs de la sorte, la petite équipe française ne devrait avoir aucun problème à trouver un éditeur à l'E3. Eh oui ! Isla Dragon Team choisira son éditeur pendant le prochain salon de Atlanta. Nous vous tiendrons au courant de l'évolution des événements. Sur ce, je vous laisse en souhaitant bonne chance à ce nouveau développeur français.

Jean-Michel Doan







**H**idden & Dangerous a été développé par Illusion Softworks, une équipe tchèque. Rachetés par un groupe d'investissement en juin 97, ils ont déjà une petite dizaine de titres à leur actif et comptent bien opérer une percée à l'étranger avec leurs prochains jeux. Parmi ces derniers on trouve Hidden & Dangerous, prévu pour fin 98. Compatible 3Dfx, 3Dfx 2 et AGP, ce jeu d'action semble au croisement de SpecOps (Zombie) et Commandos (Pyro Studios). Au premier, il emprunte la présentation en 3D temps réel, l'éventail de vues (subjective, aérienne, au-dessus des épaules) et l'utilisation de la motion capture pour les mouvements des personnages ; au second, le contexte historique (la Seconde Guerre mondiale) ainsi que la possibilité de diriger jusqu'à quatre soldats indépendamment. On pourrait également citer comme référence le GoldenEye de la Nintendo 64. Comme lui, Hidden & Dangerous gère différents points d'impact sur les ennemis. Vous pouvez ainsi toucher un adversaire à la main ou à l'abdomen et obtenir un résultat à la fois différent et réaliste. Dans le premier cas de figure, il lâche son arme, dans le second il tombe au sol plié en deux et meurt à petit feu. Si vous avez la possibilité de contrôler manuellement chacun de vos hommes, le jeu vous offre la possibilité de coordonner leurs actions en les programmant à l'avance. Vous pouvez ainsi faire irruption dans une pièce en passant par la porte, tandis que l'un de vos coéquipiers pénètre à l'intérieur en pétant une vitre et qu'un troisième balance une grenade fumigène. Certaines missions vous per-



mettront également de contrôler des véhicules aussi divers qu'un side-car allemand (comme dans Indy 3 !), un biplan, une Jeep, un camion ou encore un char d'assaut. Six environnements graphiques et 25 missions sont prévus, mais la fiche du produit ne fait aucune allusion à une option Multijoueur... Graphiquement, le jeu tournera en 640 x 480 avec une carte 3Dfx et en 800 x 600 (voire en 1 024 x 768) avec une 3Dfx 2. Toutes les images illustrant cette news sont issues d'une version 3Dfx du jeu, tournant entre 20 et 45 images par seconde. ■

Thierry Falcoz

Après le jeu de stratégie-action en temps réel (Battlezone), les développeurs semblent avoir trouvé une seconde solution au quake-like : la simulation de la guerre militaire ! Après SpecOps et en attendant Narnia, voici Hidden & Dangerous.



**Mortel cache-cache**

# Hidden & Dangerous

CD-R GOLD



CD-R SILVER



CD-RW

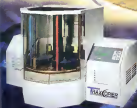


DVD-R



Crée  
ton **CD...**

...Et gagne une  
**Ferrari F355S**



#### TraxCopieur

- Duplicateur autonome, facile d'utilisation
- Chargeur ISO Disques
- Copie unitaire ou multiple
- Disque dur interne 2.3 Go
- "Batch Copying" (copie par lot)

WIN A  
**FERRARI  
F355**  
*Spider*



#### Just Audio

- Digitalisez à partir de n'importe quelle source audio (cassette, vinyl, etc)
- Utilisez le réducteur de souffle et de bruit pour une meilleure qualité sonore
- Créez vos propres compilations
- Gérez votre bibliothèque de CD



MUSIQUE



DONNÉE



PHOTOS



VIDEO

DATA  
GUARD

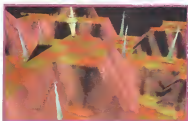


**TRAXDATA**

Record your own CD's  
MUSIC • DATA • VIDEO

traxcopier@traxdata.com • <http://www.traxdata.com/france>

**L**a réalisation de Sentinel Returns fut confiée à Hookstone, l'équipe de développement anglaise à l'origine de Zoop (une sorte de Tetris). Cette suite reprend fidèlement le principe du jeu original. Le joueur incarne une entité tentant d'obtenir le contrôle d'un niveau en détruisant la Sentinel qui le garde. Pour cela, elle absorbe l'énergie contenue dans les arbres afin de pouvoir créer les plates-formes qui lui permettront d'atteindre cette fameuse Sentinel. Le premier Sentinel, sorti en 85, alignait 10 000 niveaux ! Un chiffre faramineux qui n'a pas empêché un certain John Cook de finir deux fois le jeu ! Ami personnel de Geoff Crammond, c'est à ce dernier que l'on doit Sentinel Returns. Amèrement déçu par l'absence de fin du premier Sentinel, John Cook s'en était ouvert à l'époque au père Crammond qui lui répondit : « Qui serait assez dingue pour vouloir finir ce jeu ? » John Cook a vécu 10 ans avec cette petite phrase dans un coin de la tête, 10 ans durant lesquels il a tout fait pour obtenir l'autorisation de développer une suite. Ce qui ne fut pas facile, Geoff Crammond



étant réputé pour être un maniaque obstiné pour tout ce qui touche à ses jeux ! Le résultat est là, ou presque, Sentinel Returns étant prévu pour le mois de juillet, 666 niveaux et une poignée d'innovations. À commencer par la présence de quatre environnements distincts : l'eau, la terre, le feu et l'air (plus le « Void »). Le comportement de la Sentinel et de ses seconds (une autre nouveauté) se modifient d'ailleurs en fonction de ces environnements. Une option Multijoueur est également prévue et le jeu ne se lancera qu'en software ou en mode Natif 3Dfx. Enfin dernier détail, et non des moindres, la musique sera composée par le génial John Carpenter, à l'origine de la musique de la plupart de ses films (Vampires, Halloween, etc.). ■

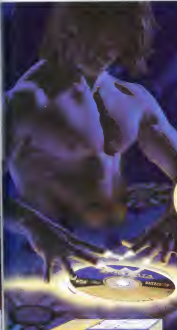
Thierry Falcoz/Coolie



Emporté par le vent de nostalgie soufflant actuellement sur l'industrie du jeu vidéo, Psygnosis nous offre la suite d'un jeu sorti il y a maintenant plus de 13 ans ! Et pas n'importe lequel : Sentinel, l'un des premiers succès de Mr. FL Grand Prix, alias Geoff Crammond.

**La petite bête qui monte**

# Sentinel Returns



CD-R GOLD



CD-RW



CD-R SILVER



DVD-R

# Crée ton CD..



Graveurs de CD-R, CD-RW et DVD-R... IDE ou SCSI



Kit SCSI PCI



PressIt!  
Logotez vos CD



MUSIQUE



DONNÉE



PHOTOS



VIDÉO



## TRAXDATA

Record your own CD's  
MUSIC • DATA • VIDEO

Les produits TRAXDATA sont disponibles chez nos revendeurs partenaires ou demandés à votre revendeur habituel.

1. RDC	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
2. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
3. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
4. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
5. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
6. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
7. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
8. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
9. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
10. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
11. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
12. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
13. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
14. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
15. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
16. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
17. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
18. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
19. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
20. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
21. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
22. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
23. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
24. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
25. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
26. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
27. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
28. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
29. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
30. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
31. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
32. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
33. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
34. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
35. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
36. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
37. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
38. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
39. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
40. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
41. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
42. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
43. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
44. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
45. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
46. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
47. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
48. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
49. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000
50. CPU	MSX	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000	14 47 00 14 14	30	MSX-1000	1000

Email: [france@traxdata.com](mailto:france@traxdata.com) • Internet: <http://www.traxdata.com/france>

# Vous pensez multimédia

La solution pour acheter  
moins cher vos CD-ROM et Jeux pour Consoles

**Club Européen du  
MULTIMEDIA**

Profitez de cette offre  
exceptionnelle et bénéficiez des

## avantages du Club

### 1 Un choix exceptionnel

Le Club Européen du Multimédia, 1<sup>er</sup> club multimédia en France, vous propose une gamme complète de CD-ROM, CD-Consoles, CD4 et accessoires multimédia.

Un choix exceptionnel constamment renouvelé : **plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue**. Toute la production multimédia française et tous les "Best Sellers" américains.

### 2 Une garantie d'économie

Chaque CD-Rom acheté au "Prix Club Euro" (dég. -10 % sur le prix public) donne droit à une réduction supplémentaire de jusqu'à -10 % sur un second CD-ROM.

-10% -10%

### 4 Livraison en 48 h

Grâce aux envois en Colissimo, (délais garantis par la Poste)

### 5 Des CD-ROM Gratuits

En accumulant des points cadeau !



### 6 Des offres exceptionnelles

Le Club Européen du Multimédia propose régulièrement des promotions spéciales réservées à ses adhérents. Une occasion de compléter votre CD-Thèque à moindre frais avec des remises allant jusqu'à -50 %.



### 7 La Carte 4 Etoiles

Pour régler vos achats en douces, au comptant ou par petites mensualités de 250 F.



### 8 Le Club en direct...

• PAR MINITEL • PAR TÉLÉPHONE

3615 1615 10-83-670-505

• ET SUR INTERNET  
<http://www.edclub.com>



### 9 Une hot-line technique

Des techniciens spécialisés sont à la disposition de nos adhérents au 01.44.83.42.30.

### 10 Un seul engagement

En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.

Aucun droit d'entrée,  
ni cotisation annuelle.



3500 titres disponibles



**OFFRE EXCEPTIONNELLE**

**Take the Original**



**5 CD-ROM** *au choix* **49 F**

**Chacun**  
fruits d'orange

**1<sup>er</sup> Cadeau**  
1 CD-ROM DEMO JEUX  
et TRUCS et ASTUCES  
Mac et PC

**+ 2<sup>e</sup> Cadeau**  
Votre Range  
CD-ROM

**+ 3<sup>e</sup> Cadeau**  
UNE SUPERBE  
MONTRE CHRONO

Cette validation sera faite le 31/12/2020

3500 titres disponibles  
sur catalogue

**BON D'ESSAI GRATUIT**

A Recevoir dès maintenant à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 72, 93863 Croix Cedex

**1er Canoeau:**

Disponible aux dates 12, 13 et 14 du mois d'octobre 2006. Le 1er et 2ème ateliers ont lieu le dimanche 15 octobre de 10h à 19h, par beau temps et en cas de pluie, par mauvais temps. Les ateliers sont gratuits. Les participants sont invités à apporter leur matériel personnel (canoe, pagaie, gilet de sauvetage, etc.). Les participants sont invités à apporter leur matériel personnel (canoe, pagaie, gilet de sauvetage, etc.). Les participants sont invités à apporter leur matériel personnel (canoe, pagaie, gilet de sauvetage, etc.).

<p><b>1°</b></p> <p><b>2°</b></p> <p><b>3°</b></p>	<p><b>2° Cadeau :</b></p> <p><b>Un Range Rover</b></p>	<p><b>3° Cadeau :</b></p> <p><b>Une superbe Montre</b></p>	<p><input type="checkbox"/> Je choisis 1 C3-RS2 je paie mon règlement de 66,00 F (101 F - 35,00 F de frais d'envoi)</p> <p><input type="checkbox"/> Je choisis 2 C3-RS2 je paie mon règlement de 121,00 F (161 F - 40,00 F de frais d'envoi)</p> <p><input type="checkbox"/> Je choisis 3 C3-RS2 je paie mon règlement de 166,00 F (197 F - 31,00 F de frais d'envoi)</p> <p><input type="checkbox"/> Je choisis 4 C3-RS2 je paie mon règlement de 221,00 F (257 F - 36,00 F de frais d'envoi)</p> <p><input type="checkbox"/> Je choisis 5 C3-RS2 je paie mon règlement de 266,00 F (302 F - 36,00 F de frais d'envoi)</p>
--	--	--	---

[illegible]

☐ **CB N°** \_\_\_\_\_ **Equipe N°** \_\_\_\_\_ **Date** \_\_\_\_\_

☐ **Avec ma Carte "4 Bonuses" N°** \_\_\_\_\_

[Demandez votre kit](#)

☐ MAJUSCULES DNP ☐ M ☐ Minus ☐ Née

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Nome \_\_\_\_\_ Tel. \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_  
 Code Postal \_\_\_\_\_ Ville \_\_\_\_\_

[illegible]

Date: \_\_\_\_\_

Signatur religioſe

Free information, call 1-800-368-5868

1. *Staphylococcus aureus* (Staph aureus) is a common cause of skin and soft tissue infections. It is a gram-positive, spherical bacterium that is often found in clusters. It is highly resistant to many antibiotics and can cause a wide range of infections, from minor skin irritations to severe, life-threatening conditions.

proposed, and a number of changes. It was the  
 government's view, however, that the  
 proposed changes were not justified.



Conçu par l'auteur de Full Throttle, ce nouveau jeu d'aventure LucasArts sort des sentiers battus. Pour commencer, il mélange personnages 3D et décors précalculés (une carte accélératrice 3D est conseillée). Ensuite, l'idée du jeu vient de la fascination de Tim Schafer pour les *Calaveras*, sorte de petits squelettes décoratifs mexicains. Grim Fandango prend également ses références dans des domaines aussi divers que les films hollywoodiens des années 50, le folklore mexicain en général et la fête des morts en particulier. Qui sait, une telle débauche d'originalité pourrait bien relancer le jeu d'aventure, un genre en perte de vitesse.



# GRIM FANDANGO



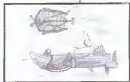
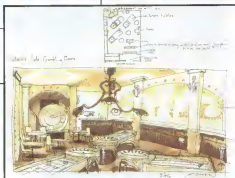
Format : CD-ROM PC

Editeur : LucasArts/Tibbi Soft

Date de sortie : fin 98

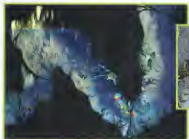








C'est fini... les grandes arlésiennes du jeu vidéo, les icônes du temps suspendu disparaissent une à une. Après *Dungeon Keeper* et *Lands of Lore 2*, c'est maintenant au tour de *Heart of Darkness* de renoncer à sa part d'immortalité, pour aller rejoindre les rayons des magasins spécialisés. Quelque part, la sortie de ce jeu d'aventure-action devenu mythique me fait de la peine. Aussi attendu fût-il, un titre pouvait accumuler les mois de retard sans que notre patience en souffre. Il suffisait en effet de prononcer les trois lettres magiques : H.O.D., pour retrouver la sérénité d'un bonze occupé à résoudre une équation du 16<sup>e</sup> degré. Imaginez un



D'abord financé par Virgin, le projet *Heart of Darkness* est finalement tombé dans l'oubli de Infogrames. Le jeu sera donc mis en vente sur PC (256 couleurs) et PlayStation (16 millions de couleurs / Argente) fin juin/début juillet. L'H.O.D. sera bientôt...



peu : il a fallu autant de temps à *Amazing Studio* pour mettre à flot sa première production qu'à James Cameron pour couler le *Titanic* sur grand écran ! Trois ans d'attente ! Encore une chance que le genre n'ait pas connu de réelle effervescence dans ce laps de temps, sinon le test de *Heart of Darkness* aurait pris des airs d'exhumation (pire encore, on aurait pu se croire en présence d'un remake kitsch de l'*Odyssée* d'Abe I.). Car malgré ses graphismes VGA et ses 256 malheureuses couleurs, force est de constater que le jeu reste attrayant. Cette apparente longévité doit beaucoup à la qualité des animations. Voir bouger Andy (le personnage principal) plongera le plus blasé des joueurs dans un état de béai-

**Toute la lumière sur...**

# Heart of



titude révérencieuse. Il peut courir, sauter, nager, ramper, grimper (aux parois rocheuses, aux arbres), s'accrocher, passer de liane en liane..., chaque nouvel obstacle est l'occasion pour le joueur d'assister, avec l'effarement de la jouvencelle devant son premier... kiwi, aux nouvelles prouesses de son personnage. Il est difficile de ne pas rester comme deux ronds de flan (et Dieu sait qu'un rond de flan esseulé n'a déjà pas l'air bien malin) devant le travail effectué par les graphistes.

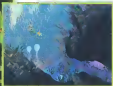
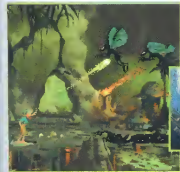
### Un univers bon enfant

Composé de neuf mondes (8 + 1 niveau surprise ?), l'univers de Heart of Darkness, nettement plus enfantin que celui de Another World, n'en demeure pas moins aussi accrocheur. Le personnage incarné est ainsi un gamin tout droit sorti d'une pub Kinder (aches de rousseur, casquette vissée sur la tête). Vritable McGyver en culottes courtes, ce dernier part à la recherche de son chien Whisky, enlevé par les forces des Ténébres. Pour son second jeu, Eric Chahi a privilégié une ambiance cartoonesque en complète rupture avec celle, oppressante, du



superbe Another World (encore considéré par beaucoup comme LA référence du jeu d'aventure-action avec Prince of Persia). Il a également préféré mettre l'accent sur l'humour, comme en témoigne l'hilarante demi-heure de séquences cinématiques. Des séquences qui s'intègrent au jeu avec une simplicité qui désarçonne ! La musique a également fait l'objet du plus grand soin, sa composition ayant été confiée à Bruce Broughton, auteur des musiques de plus de 80 films ! Parmi ces derniers on trouve *Lost in Space*, *Tombstone* et *Silverado*. Avec de tels atouts, il n'est guère étonnant que Spielberg (celui de *Goonies* et de *Hook*, le grand enfant) ait craqué pour le jeu lors de sa présentation à l'E3 1995 (!). Mais la grande réussite de l'équipe de Amazing Studio n'est ni graphique, ni technique ; elle est ludique. Jouer à Heart of Darkness est avant tout un plaisir. Comme n'importe quel autre jeu de plates-formes, il nécessite à la fois adresse et sens du timing. Une excellente maniabilité étant par conséquent primordiale..., elle est au rendez-vous ! Un soupçon de jugeote sera également nécessaire pour venir à bout d'énigmes et d'obstacles qui n'ont (du moins jusqu'au début du 4<sup>e</sup> niveau) rien de rébarbatif. Souhaitons maintenant que le jeu tienne la distance. L'unique défaut de Another World était en effet sa très faible durée de vie. ■

Thierry Falcoz



# Darkness



Premier constat : le jeu est toujours en 2D (décors précalculés). La lumière est en revanche bien mieux gérée. La nuit tombe progressivement en extérieur et l'éclairage filtre à travers les arches des donjons. La tombée du jour a d'ailleurs une influence dans le jeu, certains monstres n'apparaissant qu'à la faveur du crépuscule. L'animation de votre personnage a également été améliorée. Ses déplacements ne se

1,8 million de Diablo vendus à travers le monde, ça fait un sacré paquet de raisons pour développer une suite. Mais un succès commercial d'une telle ampleur entraîne forcément l'apparition d'une véritable armée de fans, dont les exigences n'ont rien de pacifique :



limitent plus à huit positions mais sont calculés à 360 degrés. Autre modification visuelle et non des moindres, chaque objet porté est désormais aisément identifiable à l'écran. Si votre personnage utilise une épée de feu, celle-ci sera réellement enflammée. S'il porte une armure méga-rare qui brille et fait « blink, blink » quand il marche, il deviendra immédiatement la coqueluche de tous les joueurs connectés. Les risques de rencontrer un personnage identique au sien sont donc considérablement réduites. Bill Roper nous a également assuré que le monde de Diablo II sera trois à quatre fois plus vaste que celui de Diablo et comportera beaucoup (mais alors beaucoup) moins de chargements. Le jeu comprend ainsi quatre villages, plus de pièces « thématiques » (le mobilier étant réparti de façon à ce que le joueur puisse aisément identifier l'endroit où il se trouve : cuisines, salles des tortures), plus de Personnages Non Joueurs (NPC), cinq nouvelles classes (barbare, sorcière, nécromancien, paladin, amazone), etc. Côté Multijoueur, Mr Roper est resté assez flou. On sait simplement que la place accordée aux Guildes a été développée. Blizzard North nous promet ainsi des lieux de rencontre (châteaux et autres), ainsi que la possibilité de stocker une partie de son inventaire. ■

Thierry Falcoz

## En cornes et encore

# Diablo II



PLAY

**Effets spéciaux sur la Coupe du Monde**

# Montez vos meilleurs moments sur vidéo avec **miroVIDEO DC10**



## **miroVIDEO DC10**

**Le montage vidéo numérique pour tous.**

Facile à installer, "Plug & Play" - Carte PCI bus master compatible avec toutes les sources (S-VHS, Hi8, Video8, VHS...) - Résolution de capture et de restitution 384x576 à 50 trames/s - Numérotation en temps réel sur disque dur - Visualisation sur moniteur (overlay) - Livré avec : MediaStudio 2.5 VE (logiciel de montage, mixage et effets spéciaux) - Kai's Power GOO SE (logiciel de déformation et de création d'images).

**1790 F.ttc**



**miroVIDEO PCTV football version 98 + Actua Soccer 2** (jeu de football)  
Plein écran sur la Coupe du Monde !  
Recevez la télévision sur votre PC en plein écran avec une parfaite fluidité.  
Livré avec : pilotes pour Win 95 et NT4 - miroTELEVISION - miroTELTEXT - Microsoft Explorer 4 - Net running. Prix public conseillé : 790 F.ttc

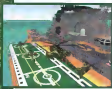
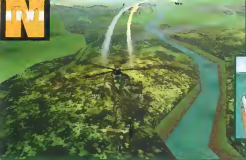


**miroVIDEO Studio 200** : Montage vidéo sur tous les PC (Windows 95 & 3.1)  
Fin de carte à puces connectez simplement le boîtier sur le port parallèle du PC.  
Livré avec : VideoDirector 3 - Title Editor 3.0 - Audio Editor. Prix public conseillé : 1790 F.ttc



**PINNACLE**  
SYSTEMS

Documentation, information : 3615 maxinfo (24h/24)  
PINNACLE Systems France - tél : 01 46 12 03 12  
<http://www.pinnacle.fr>



**E**ffectivement, une bonne moitié de l'équipe de Razorback sont des transfuges de Digital Integration, à qui l'on doit non seulement Tornado, mais aussi Apache Longbow et Hind. Tout naturellement, le premier titre made in Razorback se centre sur un sujet qu'ils connaissent à fond, les hélicoptères de combat. Par contre, les développeurs sont repartis de zéro, avec un moteur 3D tout beau tout neuf et un concept ambitieux pensé dès le départ dans une optique Multijoueur. Le jeu étant encore loin d'être fini, Razorback s'avoue pour l'instant incapable de nous assurer le nombre maximal de joueurs supportés, mais cela fait des mois qu'ils y jouent déjà à huit sur leur réseau local ! Le jeu comprendra quatre campagnes totalement dynamiques,



Très loin des films d'horreur, les développeurs de Razorback se sont fixés comme but de produire des simulateurs de combat de haute qualité. Bien que Apache-Havoc soit leur premier titre, on doit déjà à ces vétérans de grands simulateurs comme Tornado,

bien entendu accessibles en Multijoueur, dont deux impliqueront des opérations à partir de navires porte-hélicoptères comme le Klév. Les campagnes sont construites de manière très logique à la Longbow 2, articulées autour d'une ligne de front disputée par les unités blindées de pointe, avec l'artillerie, la cavalerie, et vos hélicos en soutien.

### Le cri de la vérité

Par contre le terrain est vraiment énorme pour chaque campagne, dans les 250 km<sup>2</sup> de côté, soit 25 fois plus étendu que pour Longbow 2 ! Si le relief est moins varié, on trouve par contre dans les paysages de Apache-Havoc de grandes étendues de forêts représentées en 3D, pylônes et autres bâtiments qui vous donneront tout autant d'opportunités pour vous dérober à la vue de l'ennemi. Et cette fois, vous aurez vraiment la possibilité de piloter dans des conditions très variées, puisque le passage du jour à la nuit, et inversement, est géré en temps réel au cours des campagnes, ainsi que diverses conditions météorologiques. Le jeu impressionne aussi par la modélisation des cockpits. Pour chaque hélico, une représentation 3D de plus de 100 000 polygones a été créée, pour ensuite réaliser une trentaine de vues fixes criantes de vérité. S'il est pour l'instant impossible de juger de la jouabilité et du réalisme de la simulation, ce que nous avons déjà pu découvrir de Apache-Havoc pourrait déboucher sur un très grand simulateur, le premier d'une grande famille qui devrait ensuite s'étoffer avec Comanche-Hokum !

Frédéric Marie



*Le premier des Mohicans*

# Apache-Havoc

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Empire Interactive / Surtile : Octobre







L'arrivée d'une version jouable de Commandos à la rédaction a tout simplement fait l'effet d'une bombe, tout le monde chaussant ses rangers et portant son poignard à la ceinture pour essayer la petite merveille de Pyro Studios. Les premières impressions glanées par notre reporter ibère paraissent se confirmer après quelques heures de jeu, Commandos s'annonce comme un grand jeu. Après avoir passé les premières missions, chacun y allait de son « débriefing », détaillant la tactique employée pour défaire les hordes teutonnes. Bien que les missions se déroulent dans un cadre bien défini, avec des objectifs précis, chacun avait une histoire différente à raconter, découlant de sa technique de jeu. Certains privilégiaient l'action directe et brutale, tandis que d'autres recouraient plus systématiquement à la ruse. En bref, le jeu s'annonce très riche en options et permettra de nombreuses techniques différentes pour mener à bien une même mission.

Bien que le jeu se déroule en temps réel, Commandos récompensera surtout les joueurs qui prennent le temps de bien observer le terrain et de planifier les actions de leurs commandos. En effet les missions ne semblent imposer aucune limite au niveau du temps. Vous pouvez ainsi observer à loisir les gardes et noter

le parcours de leur ronde. Chaque commando ayant des talents particuliers, l'accent est mis sur la complémentarité, la seule restriction étant que pour réussir une mission vous devrez impérativement ramener tous vos hommes vivants. La réalisation est tout aussi carrée que la jouabilité, et le résultat final aura peu de chances de décevoir. Vous pourrez déjà opter entre différentes résolutions, du 640 x 480 au 1 024 x 768. Ensuite, vous pourrez à volonté splitter l'écran en six fenêtres au maximum, ce qui vous permettra de surveiller plusieurs endroits stratégiques en même temps, et ce sans ralentissement notable du jeu ! En fait le seul défaut que nous avons pu trouver à cette version, c'était surtout qu'elle était limitée aux six premières missions ! ■

Frédéric Marié



Après une première présentation le mois dernier, il nous a enfin été donné de partir en mission commando avec une version jouable du premier soft de Pyro Studios. Au premier abord, nous serons nombreux à vouloir prendre d'assaut les canons de Navarone !

*¡ No pasaran !*

# Commandos

## Behind Enemy Lines

Format : CD-ROM PC / Éditeur : Eidos / Sortie : juin

# DUNE 2000



**NE LAISSEZ PAS LE POUVOIR  
VOUS GLISSER ENTRE LES MAINS !**



PC CD-ROM

Westwood  
GAMES

Virgin  
INTERACTIVE

INFOS / CADEAUX / SOLUTIONS

**3615** Virgin Games **Hint-line**

08 26 68 04 04

<http://www.virgininteractive.fr>

3,23 F la minute

© 1999 Virgin Games. Dune et Dune 2000 sont des marques déposées de Virgin Games. Dune 2000 est une marque déposée de Virgin Games. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd.

**C**e nouveau chapitre dans la longue et fructueuse série des X-Com marque enfin un sérieux changement, puisque nos fameux chasseurs d'aliens partent s'ébattre dans l'espace dans un mélange de jeu de stratégie et de simulation à la Wing Commander. Mais dans la lignée des X-Com, la planification et la gestion restent très développées. Pour résumer, après avoir épuisé les ressources naturelles de la Terre, les humains partent à la recherche de nouvelles mannes dans les systèmes solaires adjacents. Ce paradis, ils le trouvent dans « la Frontière », une partie de la galaxie découverte parfaitement au hasard, dont les nombreuses planètes regorgent de minéraux. Aussitôt les grandes



corporations terriennes s'y établissent pour les exploiter, pour vite découvrir qu'ils n'étaient pas les seuls à partager cette idée... C'est alors que vous entrez en scène, comme commandant des forces X-Com, pour déjouer les aliens et permettre l'expansion des humains dans « la Frontière ».

Pour ce faire, vous devrez établir bases et avant-postes pendant la phase stratégique, renforcés par des flottes d'intercepteurs dont vous devrez aussi recruter les pilotes. Comme tout X-Com, la recherche

**Après trois jeux passés à défendre la Terre contre des hordes d'extraterrestres sans pitié, le quatrième volet de la série X-Com voit enfin le genre humain prendre l'offensive et porter le combat chez l'ennemi, dans l'espace, à la frontière de l'infini !**



prendra une importance toute particulière, et vous aurez le loisir d'étudier le matériel aimablement « prêté » par les aliens en vue d'améliorer le vôtre. Chaque fois que vos intercepteurs entrent en contact avec l'ennemi, vous pouvez passer en mode Simulation, grâce auquel vous pourrez piloter trois types d'intercepteurs équipés de nombreux systèmes et armements différents. La partie simulation semble emprunter beaucoup d'idées à X-Wing vs Tie Fighter, tant au niveau de la gestion des armes, des missiles, des boucliers, que des ordres que vous pourrez donner à vos alliés. Malgré tout, à vouloir mélanger les genres, on craint un peu que la jouabilité ne soit pas au niveau du simulateur de LucasArts. Quoi qu'il adienne, nous aurons dès le mois prochain l'opportunité de nous frotter aux meilleurs pilotes aliens lors du test ! ■

Frédéric Marié



**Menace intergalactique**

# X-Com : Interceptor

# Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.  
**22 magasins en France**

**configurations optimales ATX**  
**configurations ultimate ATX**

Pentium II 233	6 340 Fttc
Pentium II 266	6 740 Fttc
Pentium II 300	7 740 Fttc
Pentium II 333	8 990 Fttc

Carte mère Chipset LX Intel ATX  
 Slot One AGP UDMA 512 Ko  
 32 Mo SDRAM 10 ns  
 Disque dur 3,2 Go UDMA 33 Western  
 Carte vidéo PCI 2 Mo S3 Trio  
 Lecteur disquette, clavier, souris  
 Moyenne Tour ATX  
 Écran 15" SVGA coul. B.R. N.E.  
 (Garantie 1 an/site)

Cyrix P200 MX	3 590 Fttc
Pentium 200 MMX intel	3 940 Fttc
Pentium 233 MMX intel	4 190 Fttc
AMD K6 233	3 840 Fttc
Pii 233 + Carte Son intégrée	5 140 Fttc
Pii 266 + Carte Son intégrée	5 540 Fttc
Pii 300 + Carte Son intégrée	6 540 Fttc

Carte mère Chipset VX PRO+ ou Soyo ETEQ  
 512 Ko ou LX pour PII  
 Périph. Busintégré PCI EIDE UDMA  
 16 Mo EDO ext. à 128 Mo  
 Disque dur 2,5 Go QUANTUM Big Foot  
 Lecteur disquette, Clavier, souris, minitour AT  
 Carte vidéo PCI 1Mo ext 2Mo S3 Trio  
 Écran haut de gamme 14" SVGA couleur, B.R., N.E.  
 (Garantie 1 an/site)

Groupez-vous !!!  
 De meilleures conditions vous attendent  
 Remise de 3 % pour 5 configurations  
 Remise de 5 % pour 10 configurations  
 Remise de 7 % pour 15 configurations  
 Nous consulter pour quantités supérieures

Calculez le prix de vos options :  
 Réglez le prix de la pièce que vous désirez dans la grille des pièces détachées.  
 Élevez à ce prix le prix de la pièce proposée dans la configuration.

Exemple :

Ils désirez remplacer l'écran 14" par un écran 15" de base  
 Écran 14" (1 090 Fttc) - écran 15" (1 390 Fttc) = 300 Fttc prix de l'option

**EXCEPTIONNEL**  
 à partir de  
**3.590 FTTc\***

**KIT MULTIMÉDIA**  
 lecteur cd-rom 32 x  
 + carte son 16 Bits  
 + H.P 60 Watts  
**590 FTTc**

Options sur configurations :	
Windows 95 OEM	750 Fttc
Lotus SmartSuite 97 - Word Pro / Approach	
Freelance Graphics / Organizer / ScreenCam	190 Fttc
Pack Office 97 PME / Etudiant	2 140 / 840 Fttc
Home Essentials 98 :	
Word 7 / Works / Money 97 / Encarta + Foot	810 Fttc
Sous Microsoft Intellimouse	190 Fttc
Clavier Natural keyboard Microsoft	420 Fttc

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

05 62 26 60 01

05 61 55 16 89

Centralisation des appels  
 du lundi au vendredi  
 de 9h à 19h

# Hirashi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

**22 magasins en France**

OLITEC 56000



1190 Frs ttc

**BARRETTE MÉMOIRE**  
SDRAM 32 Mo  
10 ns



340 Frs ttc

**QUANTUM**  
SE UDMA 2,1 Go



1 140 Frs ttc

**BJC 4300**



1 340 Frs ttc

**SCANNER port//**



690 Frs ttc

**BJC 7000**



2 890 Frs ttc

**Hirashi Group**

Les prix du direct

## ECRANS

14" MPRII 1024x768 0.28p Viewpoint	1090 ttc
18" MPRII 1280x1024 0.28p Viewpoint	1390 ttc
15" SMILE Cromaclear	1890 ttc
17" MPRII 0.28p Viewpoint	2540 ttc
17" SMILE DL	2640 ttc
17" SMILE Cromaclear	3390 ttc
17" ILYAMA 9017T 0.22p	4240 ttc

## MÉMOIRES / CPU

SIMM 8 Mo / 16 Mo 32 bits 60 ns EDO	85 / 170 ttc
SDRAM 32 Mo 10 ns	340 ttc
CYRIX ou IBM 200 MMX	540 ttc
PENTIUM Intel 200 / 233 MMX	890 / 1140 ttc
AMD K6 233	790 ttc
PENTIUM II 233/266/300	1640/2040/3040 ttc
PENTIUM II 333/350/400	4290/5640/7390 ttc
Ventilateur Pentium / PII	30 / 90 ttc

## PORTABLES LEO

166 MMX TFT 12"/HD 2 Go/16 Mo/CD 20x	12900 ttc
--------------------------------------	-----------

## CARTES MERES

Carte mère Matsonic Chipset VX Pro/Asoyo ETEQ	390 ttc
Carte mère Flagchip Chipset Intel Ition 512 Ko	
évol. P465 TX UDMA	490 ttc
Carte mère QDI TX Titanium IB+	640 ttc
Carte mère Asustek Chipset Intel Triton 512Ko	
évol. P465 TX-87-L UDMA	990 ttc
Carte mère Chipset Intel LX Jumperless	
UDMA PII 333 Format AT+ Carte son intégrée	790 ttc
Carte mère Chipset Intel/Flagchip	
LX UDMA évol. PII 333 Format ATX	790 ttc
Carte mère QDI LX Legend V	940 ttc
Carte mère Asustek LX P2L97 évol. PII 333	1140 ttc
Carte mère Asustek BX P2B évol. PII 400	1540 ttc

## MULTIMEDIA

Lecteur CD ROM 24x/32x Cyberdrive	440/490 ttc
Lecteur CD ROM 32x Toshiba	640 ttc
Carte son 16 Bits Stéréo 100% Cpt SB	95 ttc
Carte son Sound Blaster 16 / AWE 64	245/495 ttc
Hauts Parleurs 60W/200W/300W	90 / 150 / 250 ttc
Hauts Parleurs 1200W avec caisson basse	450 ttc
Caméra SONY couleur CCD	850 ttc
Télécommande PC / Pistolet à jeu	250 / 290 ttc

## CARTES GRAPHIQUES

S3 Trio 64V+ ou V2 1 Mo ext 2 Mo	190 ttc
S3 Trio 64V+ ou V2 2 Mo	240 ttc
S3 Virge 2 Mo / 4 Mo	290 / 340 ttc
SIS 4 Mo AGP + sortie TV	440 ttc
Matrox Mystique 2 Mo ext. 4 Mo	490 ttc
Matrox Mystique II 4 Mo ext. 8 Mo PCI	540 ttc
Créative XTREM 4 Mo 3D	740 ttc
ATI Xpert XL 4 MO PCI / AGP	690 / 740 ttc
ATI Wonder 4 Mo PCI	1790 ttc
MILLENNIUM II 4 Mo PCI ou AGP	940 ttc
MATROX 3D / Carte 3DFX 2	540 / 1 690 ttc
Carte vidéo RUSH 6 Mo boîte + 3DFX	940 ttc
Rainbow Runner	1390 ttc
Matrox Productiva AGP 4Mo/8Mo	540 / 640 ttc

## DISQUES DURS

HD 2,1 Go Quantum Cyclone (5"25)	840
HD 2,5 Go Big Foot	890
HD 4,3 Go Quantum Cyclone (5"25)	1390
HD 6,4 Go Quantum Cyclone (5"25)	1590
HD 2,1 Go Seagate UDMA (3"5)	1090
HD 2,1 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1140
HD 3,2 Go Seagate UDMA (3"5)	
ou Western Digital	1240
HD 3,2 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1340
HD 4,3 Go Quantum SE UDMA (3"5)	1440
HD 6,4 Go Quantum ST/SE UDMA (3"5)	1790

## IMPRIMANTES CANON

BJC 250	940
BJC 4300 Bulle d'encre / 4300S	1340 / 1740
BJC 620 Bulle d'encre	1890
Laser BIP 680WPS	2040
BJC 4850 A3 + A4 NEW I	2790
BJC 5500 A2 + A3 + A4	5240
BJC 7000 Bulle d'encre 1200 Dpi	2890
H P 690C	1840

Appareil photo numérique  
Power Shot 350 / 600

3590 / 5090

## DIVERS

Sours de base / Trust de luxe	30 / 60
Lecteur 3,5" 1,44 Mo / Lecteur LS 120 Mo	140 / 1740
Lecteur ZIP 100 Mo Interne / Externe	740 / 1180
Lecteur ZIP 100 + ext PC et MAC	1540
Clavier 105T / Keytronic	80 / 150
Mini tour / Moyen tour / Grand tour	190 / 240 / 290
Moyen tour ATX	490
Grand tour ATX	590
Scanner sur port parallèle+soft16M. de couleurs	690
Scanner à plat Carte SCSI+soft16M. de couleurs	NC
Tiroir extractible pour disque dur	100
Carte Radio FM	150
Fax Modem 33600 externe	590
Fax Modem USB interne	640
Fax Modem USB Message + 56000 externe	1240
Fax Modem Office Self Memory 56000 ext.	1190
Fax Modem Office Self Memory 56000 ext. + tél	1340
CD-Rom Verige + Graveur des données	100
CD-Rom Verige Mitsui certifié 8x	
garanti par 10/100/1 000	15 / 12 / 11
Graveur IDE ou SCSI réinscriptible + soft	
Lecteur CD DVDx2 Creative Carte Mpeg + jeux	1790
Joystick ou Joypad	60
Carte Ethernet BNC + RJ45 PNP-ISA / PCI	130/150

**Consommable tous types,  
nous consulter  
Financement possible,  
nous consulter**

**LOCATION GRAVEUR + PC**  
**250 F/jour et 400 f/week-en**

**CD ROM Verige**

**9 frs par 10 - 8 frs par 100 - 7,50 frs par 1000**

Prix donnés à titre indicatif, dans la limite des stocks disponibles et sous réserve d'erreurs typographiques

## VENTE PAR CORRESPONDANCE :

Livraison du 24 à 72h. Frais d'expédition : 100Frs jusqu'à 5 Kg, 150Frs jusqu'à 10 Kg et 200Frs pour une configuration complète. VPC client du 9h à 19h, du lundi au vendredi, 9h30 aux 21h. Retrait par CB ou par chèque. Commande par fax, par mail ou téléphone. Tous nos prix sont TTC.

# Hiroshi Group

Les prix du direct. La sécurité d'un groupe.

## 22 magasins en France

### CYBERTEK

153, cours Gambetta  
33400 **TALENCE**  
Du mardi au samedi  
Tél : 05 57 96 75 76  
Fax : 05 57 96 75 81

### CYBERTEK

69, quai de la Fosse  
44100 **NANTES**  
Du mardi au samedi  
Tél et fax : en attente

### PC TOP

48, rue Montpensier  
64000 **PAU**  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 59 72 12 50  
Fax : 05 59 32 78 12

### NASH COMPUTER

46-52, avenue Jules Julien  
31400 **TOULOUSE**  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 61 25 88 73  
Fax : 05 61 32 82 02

### MICROSYS COMPUTER

21, avenue des Etats-Unis  
31200 **TOULOUSE**  
Du lundi au vendredi  
Tél : 05 61 13 10 00  
Fax : 05 61 13 04 30

### TOP COMPUTER

Centre commercial Lediéro  
31120 **ROQUES/GARONNE**  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 61 72 45 44  
Fax : 05 61 72 45 43

### MICRO PLUS

22, Corner Major  
Edifices Calones  
PAS DE LA CASE  
PRINCIPAUTE D'ANDORRE  
Du lundi au samedi  
Tél : 00 376 800 305  
Fax : 00 376 800 306

### ISLAND COMPUTER

CC Napoléon 19 cours Napoléon  
20300 **AJACCIO**  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 95 51 46 61  
Fax : 04 95 51 46 62

### LITE COMPUTER

42, rue de l'Arseil  
68100 **MULHOUSE**  
Du lundi au samedi  
Tél : 03 89 66 38 38  
Fax : 03 89 66 38 88

### LITE COMPUTER

Place De Laitre de Tassinay  
67000 **COLMAR**  
Du lundi au samedi  
Tél : 03 89 20 62 62  
Fax : 03 89 20 62 63

### LITE COMPUTER

21, rue de la Krutenau  
67000 **STRASBOURG**  
Du lundi au samedi  
Tél : 03 88 36 26 00  
Fax : 03 88 36 52 00

### LITE COMPUTER

27, quai Felix Marchal  
57000 **METZ** (Face Préfecture)  
Du lundi au samedi  
Tél : 03 87 75 21 31  
Fax : 03 87 75 19 29

### ON LINE COMPUTER

1, rue Guillaumin  
87000 **LIMOGES**  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 55 33 32 31  
Fax : 05 55 34 81 16

### PC PRICE

4, rue des charmoilles  
69100 **VILLEURBANNE**  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 78 89 93 33  
Fax : 04 78 89 88 33

### PC PRICE

91, cours Berrist  
38000 **GRENOBLE**  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 76 96 41 41  
Fax : 04 76 96 42 42

### PIPELINE INFORMATION

81, rue Raymond Vittoz  
81100 **CASTRES**  
Du lundi au samedi  
Tél : 05 63 35 47 01  
Fax : 05 63 35 47 01

### GIGA COMPUTER

67, Avenue de Gramont  
37000 **TOURS**  
Du lundi au samedi  
Tél : 02 47 75 05 76  
Fax : 02 47 75 05 77

### GIGA COMPUTER

23, boulevard Maréchal Joffre  
11100 **NARBONNE**  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 68 41 04 20  
Fax : 04 68 41 02 67

### GIGA COMPUTER

20, avenue Général Guillaud  
66000 **PERPIGNAN**  
Du lundi au samedi  
Tél : 04 68 68 19 11  
Fax : 04 68 68 19 12

### KER COMPUTER

1, boulevard Voltaire  
35000 **RENNES**  
Du lundi au samedi  
Tél : 02 23 40 05 05  
Fax : 02 23 40 05 04

**PROCHAINEMENT**  
OUVERTURE  
D'UN MAGASIN  
**GIGA**  
**COMPUTER**  
A BEZIERS

**PROCHAINEMENT**  
OUVERTURE  
D'UN MAGASIN  
**CYBERTEK**  
A ANGERS

Pour la région EST,  
une Hot Line est à  
votre service au

**03 88 36 56 00**



*Hiroshi Group*

sur le Net !!

<http://www.hiroshi-group.fr>

Vos idées, vos remarques :  
nico-h@hiroshi-group.fr

VENTE PAR CORRESPONDANCE

Tél. 05 62 26 60 01

Fax 05 61 55 19 02

SUR FANNEX LINE A

**HIROSHI GROUP**

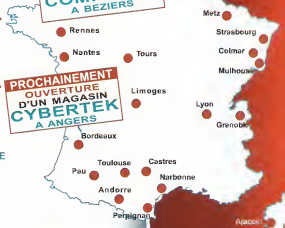
46 / 52 AVENUE JULES JULIEN

31400 TOULOUSE

Centralisation de commandes,

du lundi au dimanche

de 9h à 18h30



**NUMERO REVENDEURS**

**Tél : 05 61 55 55 02 - Fax : 05 62 26 52**

*Hiroshi Group*

Les prix du direct



**S**i Redline Racer et Moto Racer étaient des jeux assez plaisants, susceptibles de combler les motards joueurs (et les autres !), il faut avouer qu'une vraie simulation de championnat était particulièrement attendue.

Car prendre des virages à 160 km/h, c'est très grisant, mais finalement très peu réaliste (et surtout assez casse-gueule). Heureusement pour tout le monde, Castrol Honda Superbike World Champions s'apprête à débarquer sur nos écrans pour disputer deux palmes : celle du nom le plus long, et celle de la meilleure simulation de moto. Un mois avant sa sortie, on peut d'ores et déjà affirmer que la première est remportée haut la main. Quant à la seconde, faute de concurrence, et sans vouloir se prononcer avant le test, il est bien probable qu'elle lui revienne également.

Castrol Honda Superbike World Champions proposera pas mal de possibilités plutôt stimulantes : outre un pilotage très réaliste de la moto et des bolides Honda, on trouvera dix circuits situés dans la campagne, en bord de mer, en ville et en montagne.

Grâce à Moto Racer, les courses de motos arrivent en force après une inexistence presque scandaleuse. Loin des jeux d'arcade et d'action, Castrol Honda proposerait-il enfin une véritable simulation de moto vroom-vroom et tout ?



Mais on pourra surtout participer à un championnat et concourir contre des fous de vitesse. Côté technique, même si le jeu promet de gérer les cartes 3D, il faudra probablement miser sur un Pentium 200 pour profiter d'un bon niveau de détails et d'une vitesse d'affichage idéale : les paysages photo-réalistes, les effets de lumière et l'animation des motos étaient en effet très gourmands sur la version bêta. Les premières impressions sont donc plutôt bonnes et il n'est pas trop tôt pour reconnaître que pilotage et sensations sont très différents des précédents jeux de motos. Même s'il n'est pas très facile, Castrol propose, comme les simulations de Grand Prix automobile, un paramétrage très fin du réalisme, des bécanes et des aides à la conduite, afin de faciliter la prise en main. En attendant le coup d'envoi, les pilotes n'ont plus qu'à astiquer tous leurs casques avant de passer à la Castrol !

Luc-Santiago Rodriguez

*Casserole et gamelles*

# Castrol Honda

## Superbike World Champions





Plus de 50 titres disponibles

sans CB

Pop-Vox, ch-gaz, jeux, 16 bits, indés, les n-ve, d'at- (2-40 Mo), de w, m, p, h, x, j, a, l, a, c, l, a, t, u, r, e, m, u, s, i, q, u, e, b, a, t, t, e, s, d, e, p, o, r, t, s, u, t, i, l, i, t, a, i, r, e, s, e, n- c, y, c, l, o, p, é, d, i, e, s, e, t, c... ainsi que le hardware (PC) sans carte bancaire ni chèque. Simplement on vous communique au **3617 SOI** et on peut insérer votre adresse de livraison. C'est Simple, vous ne payez que par la communication (5,57 F / min)\*\*

Myth : L'héritage du Temps . Ultimete Race  
Encyclopédie Hachette . F-22 Raptor  
Zero Zone . Lords of Magic . Ubik . Earth 2140  
Cruc . F/A-18 Korea . Quake 2 . Oddworld  
L'enigme de la Tombe Royale . Ski Racing  
Les Visiteurs . Longbow 2 . Flight Unlimited II  
Blade Runner . Flight Simulator 98  
USCF Chess . Tomb Raider 2 . Front de l'Est  
Virtua Fighter 2 . Age of Empires . Pilgrim  
Riven . Wing Commander Prophecy  
Kitchenette . Titanic, voyage interactif . etc

Micrsoft Sidewinder Force Feedback Pro  
Lecteur Pioneer X52 IDE . Matrix Mystique 2Mo  
US Robotics Massadao Plus 5000  
Rainbow Runner Rudio . Rock em wide  
Diego Fur EIL E Quantum 2 Giga . Cables II E  
Cartouches Zip 100 Mo . Cables informatique

ni chèque !

Simple Original immédiat

3617 SOI



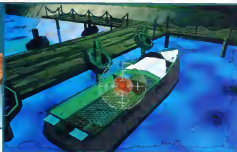
## Siège éjectable

**Dynamix** est parti pour créer toute une gamme de produits à partir de *StarSiege*. Le cadre de l'ancien *EarthSiege 3* servira ainsi d'univers de référence à un Quake-like. Quoiqu'en terme de comparaisons, les premiers articles consacrés à **StarSiege : The Tribes** semblent privilégier M.D.K. (Shiny) plutôt que Quake. Il sera en effet possible de sniper l'ennemi en zoomant sur lui et de voler (cui-cui) en utilisant un jet pack (la on est plus près de *Outwars* que de M.D.K.). La classique vue subjective est à l'ordre du jour, tout comme la possibilité de contrôler

des véhicules (soit-à), de gérer une équipe et de jouer via le Net. Comme *StarSiege*, ce jeu d'action en 3D temps réel devrait être OpenGL et natif : 3Dfx, 3Dfx2, PowerVR, Rendition. ■

## Retraite anticipée

Un agent secret à la retraite ça s'ennuie, forcément. Difficile en effet de passer de l'Aston Martin au rocking chair, des réceptions mondaines au club de bridge ! Le retraité inventé par **TS Group Entertainment** (une équipe de développement moscovite) s'est donc trouvé un hobby à la hauteur de son ancien emploi : monter sa boîte de mercenaires ! **Private Wars** est un jeu d'action/stratégie en 3D temps réel. Il supportera la majorité des cartes 3D via Direct3D et sera optimisé 3Dfx, 3Dfx2, AGP ainsi que MMX.



Une option Internet est également prévue. **TS Group** innove en développant trois modes de jeu totalement distincts : Arcade, Simulation et Tour par tour. Le mode Arcade s'adresse aux fans de Quake : les munitions ne manquent jamais, les armes ne s'usent pas, etc. En mode Simulation, vos mercenaires survivent rarement à la première balle (surtout reçue dans la tête) et encore moins à l'explosion d'une grenade. Le mode Tour par tour, enfin, s'adresse aux fins stratèges. Quel que soit le mode choisi, le joueur devra coordonner les actions de plusieurs mercenaires pour pouvoir finir *Private Wars*. ■

## DUKE CHEZ LES CULS TERREUX !

Une nouvelle image de Duke Nukem Forever, la suite full 3D de Duke Nukem3D, a été « postée » sur le site 3D Realms. Enfin ! Je vous rappelle que la dernière date de septembre 97, toutes celles parues entre temps ayant été récupérées par divers magazines américains ! On a d'ailleurs failli passer à côté en pensant qu'il s'agissait d'une photo de Redneck Rampage 3 ! En tout cas, si tous les personnages du jeu sont aussi détaillés que ce vieillard... ■

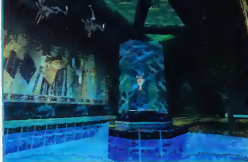


## Red Baron ?

Annonce, repousse, promiss/juré/crâché pour le second quart 98, le patch glide/3D destiné à **Red Baron II** ne sera finalement pas disponible avant juillet (et nous sommes beaucoup à parier

sur une sortie en septembre) ! On va finir par croire que les programmeurs **Dynamix** se payent notre tête... Ces derniers s'en sont

d'ailleurs rendus compte puisqu'ils ont jugé nécessaire d'expliquer leur retard par le biais d'interviews. Ils invoquent, par exemple, la nécessité de tester le patch non seulement avec plusieurs cartes, mais également avec une même carte sur plusieurs machines. Ce qui fait du coup un sacré paquet de tests. Le nombre de textures utilisées par le jeu original et des problèmes de place mémoire ont également obligé **Dynamix** à simplifier les graphismes de leur jeu. ■



## Moteur !



Monolith Studios présentera à l'E3 : **Blood II** et **Klat**, ses deux quème-like ; **Get Medieval**, son clone de Gauntlet ; et **Gruntz**, un jeu d'action/stratégie.

On vient également d'apprendre que la licence du LithTech Engine, le moteur 3D de **Blood II**, a été acquise par **Zombie Studios**. L'équipe de développement de **SpecOps** est ainsi la première à miser sur ce moteur, à propos duquel **Mark Long** (vice-président de **Zombie**), ne tance pas d'élèves. Développé en collaboration avec **Microsoft** sous l'ancien nom de **DirectEngine**, **Monolith** en a depuis racheté les droits, le renommant du même coup : **LithTech Engine**.

Pour revenir à **Blood II**, dont les dernières photos illustrent cette news, sachez qu'il proposera une trentaine d'armes, permettant (dans le désordre) de shooter, percer, brûler, exploser, éclater, électrocuter et disperser tous azimuts ses ennemis !

Côté technique, on nous promet des modèles 3D très détaillés, des animations motion capturées, des ombres gérées en temps réel, une bonne exploitation de **DirectX** et de ses **API** (dont le **Direct3D**), et j'en passe ! ■

## HOLIDAY ON NICE



Développé par les Allemands de **Synetic** et édité par **Magix Bytes**, **Nice 2** est une surprenante course de voitures.

22 voitures sont proposées, allant de la **Coccinelle** à la **Ferrari** en passant par la **Viper**, la **Aston Martin**, etc. Des marques de prestige donc. Une quinzaine de circuits disséminés à travers le monde sont prévus ainsi que des parcours de **F1**. Graphiquement très proche de **Redline Racer** (c'est un bon point), **Nice 2** gère les cartes **3Dfx**, **3Dfx 2**, **ATI Rage Pro**, **PowerVR**, **Rendition Verite** **v2250**, et j'en oublie. ■

## Menace intergalactique

D'avis, la date de sortie de **Xenocracy** a glissé au mois de juin. **SIMIS**, l'équipe de développement, en a profité pour fligner sa simulation spatiale. Enfin, simulation si on veut. Le jeu propose en effet deux options :

(1) arcade, avec une succession de missions générées aléatoirement ; et (2) simulation, avec une architecture scénaristique et une dimension diplomatico-stratégique. Le jeu supportera les cartes **3Dfx**, **Matrox**, **Rendition**, **Permedia 2** et **3D Blaster**. Les missions se dérouleront dans l'espace, bien sûr, mais également à la surface de planètes. Enfin, les explosions des vaisseaux ennemis ont été particulièrement soignées, ces derniers implorant littéralement en mille morceaux. ■



## Terra Nova

Après s'être capteusement mis sur la tronche dans **Heavy Gear**, les États confédérés du Nord et du Sud de **Terra Nova** ont décidé de s'aimer à nouveau.

**Heavy Gear II** vous propose de partir à l'assaut d'une planète « portal » (une idée sans doute tirée de l'excellent **Guerre Éternelle** de **Joe Haldeman**). Celle-ci est utilisée par l'ennemi comme zone d'embarquement pour lancer ses attaques sur **Terra Nova**. Le mekwarrior-like de **Activision** tire parti d'un nouveau moteur 3D. Les actions seront désormais plus rapides et les environnements nettement plus variés et graphiquement plus aboutis (possibilité de rentrer dans les bâtiments, décors volcaniques, arctiques, marécageux, urbains, etc.). Les effets d'eau seront réalistes et la météo sujette à revirement. ■



• **3Dfx** a annoncé plus de 50 millions de dollars de revenus pour leur premier quart 98 (clôt fin mars), soit 22 millions et des broquettes de dollars de plus que leur dernier exercice fiscal (97) et 5 millions de plus que le premier quart 97.

• **Papyrus** a annoncé pour Noël 98 son **Nascar 3**. Cette nouvelle simulation automobile sera native **3Dfx** et **Rendition**. L'accent aurait été mis cette fois-ci sur le réalisme des crashes et le **Multiqueuer** (avec un système client/serveur).

• **3Dfx** (bs) aurait vendu 4 millions de chipsels **Voodoo**, **Voodoo 2** et **Voodoo Rush** à travers le monde.

• Après le **Celeron** (le PII du pauvre), **Intel** continue à donner des noms à la con à ses processeurs avec le **Xeon** (le PII du riche, destiné aux serveurs d'entreprise et aux stations de travail).

• **Cyrix** n'hésite pas à renforcer le **Celeron** de **Intel** en affirmant que son processeur **M1-300**, et bien, « il est mieux, même que beaucoup ». Ses performances ont en effet été estimées 25 % supérieures à celles du **Celeron 266**.

• Une nouvelle carte à base de **Voodoo 2** sort dans le commerce. Il s'agit de la **Hiscore 2 3D** de **MiroMedia**. Dotée de 12 Mo et d'une sortie **TV**, elle est vendue environ 2 400 F. ■

S.P.A. VIDEO

## Un chien aboie, la bobine passe...



*Dobermann* est un beau gûchis. Pour son premier long-métrage, Jan Kounen se contente de faire *mannequin* avec la caméra. S'il parvient sans mal à nous époustoufler par sa maîtrise technique, il passe en revanche complètement à côté de son film. D'une totale vacuité scénaristique, ce dernier cumule les situations scabreuses et l'humour incertain (voire douteux). *Dobermann* - Jan Kounen Polygram Vidéo.

VIDEO H

## C'est grand !



Mélo-polar dans la tradition *woolienne* (*Le Syndicat du Crime*), *Shanghai Grand* se distingue par sa superbe photographie et sa musique insupportable. Le scénario, classique (deux hommes, une femme, la fin d'une amitié), est porté par un Leshe Cheung ébouriffant, tandis que la mise en scène fait succéder aux *riffs* de violons des *gunfights* aux chorégraphies superbes. *Shanghai Grand* Poon Man-Kit - HK Vidéo.

PIONS T D S

## Même pas peur !



À *Dungeons & Dragons*, tout guerrier ayant atteint le 20<sup>e</sup> niveau peut fracasser n'importe quel démon les yeux bandés et une main dans le dos. C'est pénible. Surtout pour le Maître de Donjon, désormais incapable de susciter la moindre palpitation chez le joueur blasé. Pour environ 200 F., TSR propose ce remède au MD. Il en existe un autre : changer de système de jeu. AD&D : *Campaigns de Haut Niveau* - TSR.

TARANTINO VIDEO

## Salsa Sangre



lieux du crime. L'histoire aux forts relents de *pulp novel*, avec ce personnage de carieuse ingénue synthétisant le voyeur enfoi en chacun de nous, font de ce film une agréable surprise, et on oublie le léger manque de rythme au profit de la bande originale résolument salsa ! *Sang-froid* - Reb Braddock - TFI Vidéo.

Depuis sa plus tendre enfance, une jeune fille est fascinée par la mort et par les conditions dans lesquelles elle arrive. Afin de mieux comprendre les méthodes du dernier *serial killer* qui sévit à Miami, elle se fait embaucher dans une société de nettoyage des

## La conjuration des imbéciles



Oscillant sans cesse entre le drame et la comédie, ce chef-d'œuvre de la littérature américaine dresse le portrait saisissant d'un personnage au physique à la mesure de ses idées. Il aurait été facile pour l'auteur de le tourner en dérision, il s'attache au contraire à nous le rendre sympathique. C'est donc avec une espèce de fascination incrédule que le lecteur suit les invraisemblables péripéties de Ignatius Reilly, le seul et l'unique. *John Kennedy Toole* éd. 10-18.

## Bien après minuit



D'après vous, à quel ressemble un site internet consacré au cinéma ? Mmmmm ? Un espace truffé de belles images, de séquences de films, de dialogues percutants, d'extraits musicaux et autres enchantements audiovisuels ? Eh bien non, pas celui-là ! Ici, vous ne trouverez que des textes... mais quels textes ! Les scénarios de près de 150 films, dont *Brazil*, *Apocalypse Now*, *Pulp Fiction*, et même *Frankenstein Junior* (le seul bon film de Mel Brooks), réunis pour vous ! Alors, certes, tous sont écrits en anglais, y compris celui de *Cinquième Élément*, mais lorsqu'on a enfin l'opportunité d'approcher la genèse de films cultes, on ne s'arrête pas à ce genre de petits détails insignifiants. [www.script-o-rama.com](http://www.script-o-rama.com)

## «The Big Thing» du moment



Volontiers jeté dans la marmite «Post-Rock» en compagnie d'autres têtes chercheuses comme Tortoise ou Gastr Del Sol, *Fusion*, 3<sup>e</sup> œuvre de ce DJ allemand, est pourtant loin de s'embourber dans l'expérimental. Ses boucles enfilantes cognent fronts butés et beurs tueurs en avant, le tout vomissant sur les faiseurs d'énigmes pour s'attaquer en définitive à ce qui compte vraiment : vos pieds. Les nôtres ont dansé comme des fous...

*Fusion* - Sven Væth - Virgin.



T.V.H.I.E

## Une chance sur deux

À Swansea, petite ville galloise, rien ne va plus.

Deux jumeaux mongoloïdes sèment la panique, la police est ripoux jusqu'à la moelle, et le président du club de rugby est un mafieux notoire. Cette comédie anglaise à l'humour décapant s'annonçait prometteuse... il n'en est rien. Le tout est invariablement vulgaire, souvent glauque, mais jamais drôle. À éviter !

*Twin Town* - Kevin Allen - Polygram Vidéo.



Le scénariste de *La Fille du Professeur* (Coup de Cœur 98 à Angoulême) et le dessinateur des *Formidables Aventures de Lapinot* s'associent pour nous offrir le premier tome d'une série que l'on espère féconde. Fortement référencé JDR, cet album est un concentré d'idées hilarantes. Visiblement inspiré par l'univers *heroic-fantasy* et le ton parodique du scénario, Trondheim nous livre des planches où l'inventivité se dispute avec la virtuosité.

*Donjon*, Cœur de Canard Trondheim & Star - Delcourt.

BÉDOCHE

## À taaable !

Si Bajram est toujours aussi doué pour les dessins, Thomas, nouvelle coloriste, n'est pas à la hauteur. C'est dommage car ce second et dernier épisode de *Cryozone* donne avec maestria dans le sang, les tripes et la rigolade. De bonnes idées, une ambiance tout droit sortie du *Retour des morts vivants* et d'*Alien*, on frôle le chef-d'œuvre.

*Cryozone 2 : Syndrome Z* - Cailleteau/Bajram/Thomas - Delcourt.

BANDÉ DÉCIDIÉE

## Donjons & Canards



## Flûte, flûte et flûtes !



À chaque fois que l'on entame un roman de Asimov, la préface se dévore autant que le récit qu'elle précède ! En plus d'avoir du génie pour écrire des histoires passionnantes, il avait le don de s'adresser au lecteur comme s'il ne parlait qu'à lui seul. Les dix nouvelles de ce recueil, classées chronologiquement, étant préfacées, cet ouvrage est en fait une sorte de biographie commentée par l'auteur. Toujours égal à lui-même, drôle et original Isaac Asimov/Ed. Denoël.

## Les Peaux-épaisses



L. Genefort nous gratifie d'un gentil conte philosophique situé dans un futur sans grande innovation. La seule recherche amusante dans ce livre, que je recommanderais à peine à mon cousin de 13 ans, se trouve dans la race des Peaux-épaisses... Génétiquement transformés, ces demi-humains sont adaptés à toute forme de vie subespace. Il s'ensuit une vague histoire de chasse de ces altérés sur fond de polar galactique. Dommage, on reste sur sa faim !

L. Genefort/Ed. Mnemos.

Bradbury est sans conteste le poète de la littérature fantastique... accueillant de manière quasi systématique cette étrange beauté et passionnante tangible.

De ressort de ces incursions dans son univers avec un léger provement, comme pour cette histoire (autobiographique ?) d'un petit garçon qui se réveille au matin avec la conviction que grandir est un poison mortel, et qui accepte de le prendre le jour où il rencontre l'Amour (autre d'en dire plus

Ray Bradbury/Ed. Denoël.

BD GAY

## Gay lurons...

O.K., d'accord, ceci est une BD gay. Cela veut-il pour autant dire qu'elle ne s'adresse qu'à eux ? Et bien non ! Il y est avant tout question de vie de couple, de coups de blues, et de pulsions sexuelles... comme tout le monde en connaît !

Ralf König nous montre ainsi avec humour et insolence que les *Cœurs chauds* battent dans toutes les poitrines... absolument toutes.

*Cœurs chauds* - Ralf König - Glénat.

CLIQUE BIS

## Hardcore is back



Depuis l'album *Red Medicine*, on attendait les activistes de Fogazi au tournant. Pas d'inquétude : les treize diamants noirs de cette nouvelle livraison contiennent leur dose d'intransigence et d'apreté. Violence rentrée, rythmes cassés... Ian McKaye et Guy Picciotto, chefs de file de l'élite hardcore au même titre que leur pote Henry Rollins, signent une fois de plus un très grand disque d'orages bleus.

End Hits - Fogazi  
Discord Records.

ARRG !

## King size ?



Paris futur, c'est chouette. Au centre, le régulier, broillard noctif qui achève lentement les rares habitants privilégiés. Autour, des banjis qui survivent à peine. Dans ce merdier complet, Polka, ex-flic, tente de démanteler un groupe terroriste écologique. Dessins sublimes, couleurs froides, ambiance glauque superbement rendue et, pour une fois, héros faillible, ce troisième volume de Polka est à l'image des précédents : excellent. À découvrir.

Polka #3 : A.D. Haine ! - Convard & Siro - Dargaud.

RALF KÖNIG

## CŒURS CHAUDS



Quand King a besoin d'une nouvelle baignoire, il prend un dictionnaire, pointe quelques mots en fermant les yeux et fait un roman. Là, son doigt s'est arrêté sur érotisme, fantômes, quête et western, un tirage aléatoire pas facile dont il s'est d'ailleurs dépêtré comme il a pu... mal. Livre bancal, tortueux et poussif, *La Tour Sombre* gagne à rester dans l'obscurité.

*La Tour Sombre* - Stephen King - Ed. 84.

B E T D

## Paris by Night



## Les méfaits de l'eau

L'insomniaque est, il faut le dire, une maison d'édition sensiblement libertaire, voire franchement anarchiste. Comprendre par là que les auteurs qui y sont publiés prennent systématiquement le contre-pied de valeurs, séculaires ou à la mode, qu'on nous jette à la tête comme des évidences. Une bonne chose, d'autant que cet exercice est souvent mêlé d'une appréciable dimension ludique. Reste les provocations, pas toujours très fines...

Attila Ischit/Ed. L'insomniaque.



## Vampires

Que John Carpenter adapte *Vampire's* au cinéma est certainement la meilleure chose qui soit arrivée au film d'horreur depuis longtemps. En revanche, concernant l'adaptation elle-même, on est loin du compte ! Ne subsistent du roman que le nom du personnage principal, l'équipe de tueurs de vampires pour la séquence d'introduction, et deux ou trois scènes « choc ». À la trappe les rapports quasi familiaux qui lient les membres de l'équipe, la peur de ces Croisés face à un ennemi indestructible, et le sentiment de culpabilité que ressent leur leader, Jack Crow, contraint d'envoyer à la mort les membres de son équipe un à un pour sauver la vie de milliers d'innocents qui s'imaginent que les vampires ne sont que du cinéma ! Là où Carpenter montre des cow-boys faire la nique aux démons avec le savoir-faire qu'on lui connaît, le roman décrit une bande de mercenaires en route pour le même champ de bataille où les pleus devront affronter les crocs, et où la peur devra valoir la mort.



John Steakley/Ed. Pocket.

Jeux, éducatifs, multimédia, encyclopédies, utilitaires, musique, graphisme...  
et même une rubrique **HARDWARE** pour profiter des meilleurs produits.

# 3617 MEGAGAMES

sans chèque, ni CB, c'est simple :

- 1 appelez
- 2 choisissez
- 3 recevez

FIFA 98



Atlas Mondial



ADI Anglais Multimédia



+ de 350 titres

**Jeux :**

QUAKE 2, Oadworld, Tamb Raider 2, SEGA Rally, Titanic, MDK, LBA 2, Dark Colony, Interstate 76, Formula 1, Comanche 3.0, Riven, Blade Runner...

**Culture :**

Encyclopédie du Corps humain 3D, Les mystères du Monde, Paris, Egypte 5000 ans d'Histoire, Les Grands Peintres, Les Châteaux de la Loire...

**Eveil, Éducatifs :**

Dictionnaire Larousse, Encarta 98, Tintin, Champions en s'amusant...



Outpost 2



LBA 2



Versailles

mais aussi...

**NOUVEAUTES** chaque semaine



# Peut-on jouer pour 6 000 francs ?

À voir les annonces accrocheuses de PC valant souvent moins de 6 000 F., la tentation est grande de ne pas dépenser plus. Disposerez-vous alors de la puissance pour exploiter vos jeux favoris ?

**S**i les passionnés de la micro se doivent de toujours posséder le dernier micro en vogue, c'est-à-dire la configuration la plus puissante disposant des meilleurs périphériques, ce n'est pas forcément l'avis de votre porte-monnaie. Beaucoup de constructeurs ont perçu ce problème et proposent des offres à très bas prix, soit moins de 6 000 F. (et même parfois 4 ou 5 000). Ce chiffre laisse toutefois pas mal de questions en suspens. On est, en effet, en droit de s'interroger sur la qualité de tels PC et sur leur capacité à animer des jeux toujours plus gourmands. Et s'il n'y a pas beaucoup de choix dans la configuration d'un PC si peu cher, les différences se font néanmoins sentir entre les offres sérieuses et ce qu'il faut bien appeler des arnaques.

## Illusions perdues

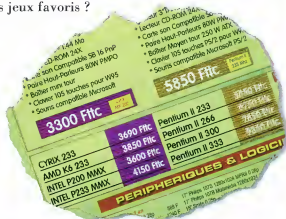
Les grands constructeurs sont éliminés d'office par un tel critère de prix. En fait, seuls les assembleurs parviennent à de tels résultats (voire les supermarchés maintenant). Le bon grain coûte l'ivraie à tel point qu'il est bien difficile d'y trouver son compte. Et il est vrai que même les plus sérieux ont du mal à assurer le minimum vital de qualité dans un tel contexte de concurrence et de chasse au prix le plus bas. Il y a pourtant des limites à ne pas dépasser, y compris du côté

de l'acheteur. Car après tout, si ce PC se vendent tant depuis déjà plusieurs mois, c'est aussi parce que les utilisateurs en réclament. Et pourtant que de déceptions sont nées de tels achats. Mais pas toujours heureusement. Il convient donc de disséquer les configurations de telles machines, de voir ce que l'on peut obtenir de mieux pour un tel prix mais aussi de ne pas ignorer quelles seront les limitations forcément présentes que vous rencontrerez.

## Le cœur de la bête

Le processeur représente souvent le point sensible de ces PC. Bien que Intel ait fait de sérieuses concessions tarifaires

pour contrer la déferlante Cyrix/AMD dans l'entrée de gamme, on trouve le plus souvent des 6x86MX ou des K6 dans les machines. Ces processeurs possèdent, en effet, comme première qualité un prix très compétitif. Tout dépend alors de ce que vous comptez en faire. Cette alternative économique n'a en effet rien à envier à Intel dans le domaine des « entiers », ce qui correspond à la consultation d'un CD-ROM multimédia ou au surf Internet, par exemple. Mais ils souffrent d'un gros déficit de puissance au niveau du coprocesseur arithmétique, soit tout ce qui concerne les calculs et donc le jeu 3D. Du coup, ils réduisent les performances des cartes accélératrices



3D, en particulier celles qui font appel au processeur. Chez Intel, l'offre de base est désormais le Pentium 200 MMX dont les performances seront nettement supérieures dès que l'on fera appel au calcul. On le trouve sur des PC valant autour de 5 000 F. Certains assembleurs arrivent même à proposer du PII 233 sur des PC flirtant avec les 6 000 F, ce qui était impensable il y a trois mois ! Compte tenu des performances sans commune mesure avec tous les autres processeurs x86 du marché, il y a, c'est vrai, de quoi se laisser tenter. L'arrivée du Celeron (PII sans mémoire cache), à petit prix, sera aussi à surveiller de près.

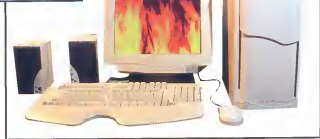
### Ancienne vague

Toutefois, ce n'est pas le processeur qui pénalise le plus les performances. La quantité de mémoire dépasse ainsi

6 000 F, cela confine souvent à la catastrophe, à tel point que l'on a l'impression d'avoir affaire à une machine bien moins puissante que ce que l'on peut imaginer sur les bases de la configuration. Il s'agit en effet de disques d'ancienne génération, franchement lents. C'est pourquoi il est tentant de prendre un processeur



médiocres et d'origine inconnue pour lesquelles il sera difficile de trouver des mises à jour de pilotes. Attention également aux cartes dites 3D et en particulier à celles sur bus AGP. Il s'agit en fait de vieilles puces déjà montées sur des cartes PCI. La plupart du temps, elles n'accélèrent rien du tout et ont des effets très laids. A contrario, un PC économique équipé d'une carte 3Dfx deviendra une excellente base pour le jeu que vous pourrez toujours améliorer plus tard en changeant quelques périphériques. Cela grèvera votre



très rarement les 16 Mo, alors que les jeux commencent parfois à réclamer 32 Mo. C'est le disque dur qui constitue véritablement le maillon faible de ce genre de micros. Déjà dans une configuration plus musclée, le disque dur est un élément déterminant et forcément pénalisant dès que le système fait appel au swap. Il l'est simplement plus ou moins. Dans les PC à moins de

un peu moins puissant et demander en option un disque dur plus vélocité. Mais cela se fera au détriment des possibilités de mise à jour de la machine...

### Cartomancie

La carte graphique souffre elle aussi généralement de la comparaison avec des PC un peu plus puissants. On trouve souvent des cartes 2D particulièrement

budget de 1 000 balles supplémentaires. À condition de veiller à un minimum de qualité, il n'est donc pas incongru de choisir un de ces PC pour assouvir vos activités ludiques. Compte tenu de la multitude de petits assembleurs indépendants, le bouche à oreille reste une valeur sûre, il faut bien l'avouer, pour trouver les bonnes adresses !

Christian Marbaix

# Carte 2D/3D Real 3D Starfighter AGP

Tout le monde ne parle plus que du nouveau processeur graphique Intel I740, et c'est Thetascan, peu connu du grand public, qui nous a envoyé la première carte.

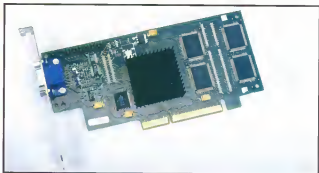
Intel qui se lance dans la puce 2D/3D, cela ne peut pas passer inaperçu. Vu la puissance de frappe de Intel, on risque de retrouver cette puce dans bon nombre de PC ! Et pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Le I740 gère le Direct3D et l'Open GL. Il supporte toutes les fonctions courantes 3D comme le *trilinear filtering* ou l'*alpha blending*. Le processeur gère également l'AGP 2X SBA, 8 Mo de SGRAM équipent la carte AGP

en 3D est irréprochable. Le lissage est pondéré, les textures s'affichent sans problème de transition et les couleurs sont éclatantes. La compatibilité D3D est elle aussi sans faille. Les performances 3D sont à la hauteur de ces ambitions. La carte chatouille en Direct3D et sur un PII 266 une 3Dfx2. Ainsi dans Flight Unlimited 2, on atteint 18 images par seconde contre 12 pour une ATI Rage Pro et 20 pour une 3Dfx2. Un bel exploit qui sera mis en valeur dans l'avenir si la

dans Rodline Racer que dans G-Police, elle explose une ATI AGP 2X. Reste à trouver suffisamment de jeux exploitant véritablement l'AGP. Pour l'instant, les 3Dfx2 équipées de 12 Mo de RAM devraient suffire à n'importe lequel. Statut quo dans ce domaine. La 2D est un peu moins performante que la 3D mais dans les résolutions courantes telles que 800 x 600, c'est très bien, du même niveau que la concurrence. Malheureusement la carte de Thetascan est un peu chère, mais dès le mois prochain arriveront d'autres cartes à base de I740. La concurrence pourra alors porter ses fruits. En attendant et malgré ses résultats, la StarFighter aura bien du mal à faire briller ses arguments face à une G200 Matrox nettement moins chère et quasiment aussi performante.

La comparaison avec la 3Dfx2 est plus favorable à la Starfighter au niveau tarifaire, d'autant qu'elle officie également pour la 2D. Mais la 3Dfx2 qui bénéficie encore de son mode natif reste pour l'instant un peu hors concours. Dès lors, les joueurs invétérés devront soigneusement retourner leur main dans leur porte-monnaie avant le moindre achat.

Christian Marbaix



La I740 tient toutes ses promesses et devient une des références de la 3D Indique

de Thetascan, première arrivée d'une longue série de cartes exploitant cette puce. En 2D, le RAMDAC de 205 MHz autorise une résolution de 1 280 x 1 024 en millions de couleurs, ce qui s'avère plus que suffisant pour une très large partie d'entre nous. La qualité visuelle

tendance en faveur de Direct3D se confirme comme cela semble probable aujourd'hui. Par rapport à une 3Dfx2, le I740 rajoute en plus les bénéfices de l'AGP. Dans ce mode, le processeur Intel est une véritable fusée. Aussi bien

Genre : carte graphique 2D/3D

Constructeur : Thetascan

Langue : française

Prix : env. 2 000 F.

★★★



Nouvelle carte  
**Monster  
 3D II.**  
 Il y a du  
 diabolique  
 là-dedans !

#### Monster 3D II



- La nouvelle référence en matière de cartes 3D.
- Utilise le nouveau processeur 3DFX Voodoo 2.
- Disponible en 2 versions : 8 et 12 MB.
- Possibilité de faire tourner simultanément 2 cartes Monster 3D II.

**DIAMOND**  
 MULTIMEDIA  
 EUROPEAN DIVISION

**Accelerate your world.\***

\*Pour un monde qui va plus vite

<http://www.diamondmm.de>



Ceux qui pensaient que nous avions atteint les sommets avec la carte Monster 3D se sont tout simplement trompés. Avec des performances plus de 3 fois supérieures, la toute nouvelle carte Monster 3D II repousse encore les frontières du réel. Elle exécute toutes les fonctions 3D à des vitesses infernales et offre à tous les fans de jeux une perfection graphique carrément démoniaque. C'est juré, vous allez vraiment battre des records, la Monster 3D II, c'est d'enfer !

REVENDEURS : Sursaf LCDI Advance - AJ Superstore - magasins FNAC

Diamond Multimedia Southern Europe (sarcasale)  
 122, av. du Général Leclerc - 93000 Boulogne - France  
 Tél. : 01 55 38 16 00 - Fax : 01 55 38 16 01

DOS multilingues models 3D 5 KB 00-48 6 131-06033, 00-48 10089-04495  
 00-00-1 908 339 9775, Numéros 00-48 803-250334  
 America Online (keyword) : DIAMOND

Arrow Computer  
 Tél. : 01 60 32 60 60  
 Fax : 01 60 32 60 69

High Tech Services  
 Tél. : 04 42 20 59 59  
 Fax : 04 42 20 59 23

Ingram Micro  
 Tél. : 01 20 88 58 00  
 Fax : 01 20 88 58 88

KARMA  
 Tél. : 01 46 74 56 56  
 Fax : 01 46 74 00 37

Monster 3D est une marque commerciale ou une marque déposée de Diamond Multimedia Systems, Inc.

# Matrox Mystique et Millenium G200

Roi de la 2D, Matrox accusait un certain retard en matière de 3D ludique absente des Millenium et très pauvre sur la Mystique. Le retard est désormais comblé avec deux nouveaux modèles dont la brillante G200 testée ici.

**A** lors que personne n'imaginerait désormais son PC sans accélération 3D, Matrox ne proposait jusqu'à présent que de purs produits 2D, même la Mystique première génération ne pouvant vraiment être qualifiée de carte 3D. Avec la nouvelle G200, le constructeur canadien fait un large pas en avant puisque la puce sur laquelle elle repose contient tous les derniers perfectionnements technologiques. Cette carte fait bien sûr parti de la famille des compatibles DirectX5 et n'utilise pas de librairie propriétaire, contrairement à la 3Dfx. Mais au-delà

3Dfx2. Là où une 3Dfx 2 affichera 20 images par seconde, une ATI donnera 12 et une G200 16, sachant que les *drivers* finalisés pourraient encore améliorer ces résultats d'une image ou deux. Si on y rajoute une excellente gestion de l'AGP sur les quelques jeux qui l'exploitent, on obtient donc la meilleure carte

pour les plus exigeants. Qui plus est, la G200 relit les vidéos MPEG1 mais aussi MPEG2 avec une excellente qualité si elle est installée sur un PC équipé d'un Pentium II 300 ou supérieur. Cela vous économisera le prix d'une carte de décompression spécialisée si vous avez la chance de disposer d'un tel

PC (une p'tite vidéo après une nuit de jeu en réseau, ça détend). La G200 est proposée en deux versions reprenant les noms bien connus Mystique et Millenium. La première dispose de 8 Mo de mémoire vidéo SDRAM, d'un RAMDAC à 230 MHz et d'une sortie TV grâce à laquelle vous afficherez vos jeux sur un téléviseur. La Millenium n'a pas de sortie TV

mais sa mémoire est de type SGRAM et son Ramdac est à 250 MHz. Les deux étant proposées au même prix d'environ 1 400 F, c'est bien sûr vers la Mystique que se tourneront les joueurs, la SGRAM étant bénéfique surtout en haute résolution 2D. Ce positionnement très compétitif au vu des performances et des 8 Mo de RAM en standard placent Matrox en référence sur le créneau des cartes graphiques AGP ludiques en attendant la déferlante 1740.

Christian Marbaix

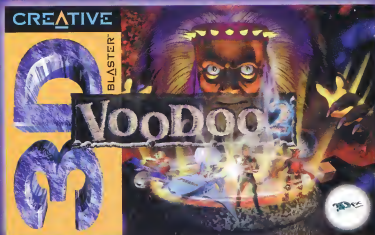
Genre : carte graphique 2D/3D  
Constructeur : Matrox  
Langue : française  
Prix : env. 1 400 F.



de ses caractéristiques, ce sont les résultats qui sont les plus intéressants. En 2D, pas de surprise, le confort est parfait même dans les hautes résolutions. On n'en attendait pas moins de Matrox qui conserve sa prédominance dans ce domaine. Quant à la 3D, la surprise est bien agréable. La carte offre des vitesses très exactement médianes par rapport aux deux références actuelles, l'ATI Rage Pro et la

combinant 2D et 3D et une véritable concurrente pour les cartes à base de 3Dfx2. D'autant que tous les effets possibles sont présents, la G200 étant l'une des plus complètes dans ce domaine. Le rendu est de plus superbe et offre donc de superbes textures. Voici donc une carte particulièrement polyvalente puisqu'elle assure les meilleures performances en 2D et une 3D ludique à même de satisfaire les

# Pour trouver plus rapide que la Voodoo2



**il vous reste  
la magie noire.**

Se déplacer à la vitesse de la lumière ? Ce n'est pas sorcier ! 3D Blastur™ Voodoo2 offre une vitesse inégalée dans vos jeux 3D, grâce à ses 3 processeurs fonctionnant en parallèle. Laissez-vous emporter par le magie : ses performances, sa qualité d'image, ses effets 3D et sa fluidité en font la carte la plus rapide de la planète. Et si une carte Voodoo2 ne vous suffisait pas, vous pouvez toujours en installer deux et doubler les performances ! 3D Blastur Voodoo2 est la seule carte accélératrice 3D assez envolante pour porter le nom officiel Voodoo2 de 3dfx™ Interactive.

Rendez-vous chez votre revendeur le plus proche et initiez-vous sans attendre à la magie de 3D Blaster Voodoo2. Appelez le 01 39 20 86 03 et recevez gratuitement votre CD ROM de démonstration Creative.

### Caractéristiques et spécifications

- Jusqu'à 12 Mo de mémoire ultra rapide pour des performances maximales
  - Gère 100 000 000 texels à la seconde
  - Multiplie par 3 le nombre d'images par seconde de la première Voodoo SDFx™
  - Le standard d'accélération 3D le plus suivi par l'industrie du jeu.
- Livré avec 4 jeux fantastiques :  
 G-Power, Ultimate Rize Pro, Active Soccer 2 et Icomina.

**C'est clair, votre PC a du potentiel !**

CREATIVE

WWW.SUN-TELEASTER.COM



# Gateway

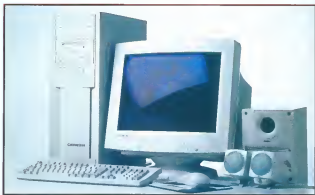
## 2000 G6-400XL

Les P II 400 arrivent en masse. Dans la série brute épaisse, Gateway nous propose une configuration particulièrement complète qui ravira les joueurs fortunés.

**A**près Modulus le mois dernier, chaque constructeur propose sa déclinaison du Pentium II 400, dernier-né d'Intel. C'est au tour de Gateway, spécialiste du haut de gamme multimédia, de s'essayer au genre avec le G6-400XL. À environ 20 000 F., ce PC s'adresse clairement au passionné. Sa configuration en fait heureusement un achat à long terme.

À côté de ce puissant CPU dont les résultats, rappelons-le, offrent un gain supérieur à 15% dans les applications et même plus en puissance pure grâce au chipset BX et ses accès mémoire à 100 MHz. Dans les jeux, la différence est évidemment un peu lissée par le reste des périphériques même si ceux-ci bénéficient eux aussi de l'apport du PII 400.

Gateway nous propose 64 Mo de RAM en standard, ce qui est plutôt agréable à l'usage. Le disque dur IBM de 8,4 Go est aussi confortable en taille qu'en vitesse et vous évitera au mieux le swap disque dans les jeux les plus gourmands. La carte graphique est basée sur une puce Riva 128, très rapide en 2D comme en 3D mais dont le lissage de textures est assez moyen. Elle ne dispose de plus que de l'AGP 1x. Ce n'était donc pas le meilleur choix pour un PC aussi haut de gamme, du moins à long terme. Les résultats sur les jeux actuels sont néanmoins au top et au moins égaux,



Genre : ordinateur multimédia

Constructeur : Gateway 2000

Langue : française

Prix : env. 20 000 F.



voire parfois supérieurs au Modulus testé le mois précédent, ce dernier étant équipé d'une ATI Rage Pro, sauf en AGP où la carte s'effondre. Gateway 2000 fournit également un lecteur DVD 2x accompagné d'une puce de décompression MPEG2 puisque la Riva128 ne propose pas de solution soft. Le moniteur 19 pouces d'origine Hitachi est un modèle du genre. Net et lumineux, c'est un vrai plaisir pour les yeux, d'autant que ces deux pouces supplémentaires, s'ils peuvent paraître anodins, *a priori*, apportent un réel « plus » à l'utilisation, y compris dans les jeux. Autre bon point, les enceintes d'origine Boston Acoustics procurent

de très loin le meilleur son disponible sur PC. Elles disposent même du Dolby Prologic, même si peu de jeux sauront en profiter vraiment.

La carte son Ensoniq procure, quant à elle, un bon son même si l'on ne peut s'empêcher de préférer une bonne vieille Creative Labs.

Parmi les « plus », on note la présence d'un modem x2 US robotics (excellent choix) et d'un lecteur interne LS120. Celui-ci, compatible avec les disquettes traditionnelles, relit aussi des cartouches de 120 Mo. Mais comme il est très lent, elles sont peu exploitables et vous pourrez donc vous en passer.

Côté logiciel, on trouve Office 97 PME+, ce qui ne nous intéressera guère. Mais d'un autre côté, cela peut faire passer la facture auprès de votre éventuel sponsor paternel ou conjoint (e). Un bon PC haut de gamme, donc, malgré quelques choix discutables.

Christian Marbaix



**FUN ACCESS**  
Deluxe

Passez  
à l'action  
**3D**

3 DIRECTIONS  
FS 98™

TECHNOLOGIE  
DIGITAL

### JET-LEADER 3D

Le 1<sup>er</sup> joystick numérique universel !

- Driver Windows® 95 et logiciel de programmation Direct Input™
- 8 boutons programmables - Minetou des gaz
- Universel : Direct X5.0 - DOS - CH - ThrustMaster
- Texture en « Keypad » - Embase lestée (1 Kg)
- Recommandé pour : Incoming™, FS 98™, Shadows of the Empire™...

DRIVER  
DIRECT INPUT™

### T-LEADER 3D

Un bijou d'ergonomie !

- Minetick 360° - Commande des gaz
- Compatible : Direct X5.0 Win95 (Direct X5.0 - CH - ThrustMaster)
- Recommandé pour : Grand Circuit 3™, Triaxi Kai™ (0 & II), Total Crazy™, Shadows of the Empire™...

• Compatible également à Nintendo 64  
L'unique joystick en ligne d'exportation.  
Une autre fois pas celle-ci, mais celle-ci  
cette fois-ci en 2C\* @ 100k, 470p

### RACE LEADER 3D :

Le 1<sup>er</sup> volant universel pour PC avec passage  
aux vitesses façon Formule 1.

- Freinon réglable - sensibilité commerciale
- angle de braquage à 180° - pédales analogiques
- Recommandé pour : F1 Racing Simulation™, International Rally Championship™, Port™...

Les produits de Fun Access sont compatibles uniquement avec les ordinateurs Windows 95 et 98. Les produits de Fun Access sont compatibles uniquement avec les ordinateurs Windows 95 et 98. Les produits de Fun Access sont compatibles uniquement avec les ordinateurs Windows 95 et 98.

[www.guilemot.com](http://www.guilemot.com)

FRANCE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - 112 - 56204 LA GACIÈRE Cedex

Tél. (02) 99 06 90 77 - Fax (02) 99 06 90 77

Tél. (02) 99 06 90 77 - Fax (02) 99 06 90 77

BARCELONE : GUILLEMOT INTERNATIONAL - 112 001 / 112 002 - Fax (02) 99 06 90 77

BRUXELLES : GUILLEMOT INTERNATIONAL - 112 001 / 112 002 - Fax (02) 99 06 90 77

PC



# L'autre réalité.



**3615 G INTERACTIVE**  
Ligne 01 : 88 36 64 14 11  
info Astuces Cahiers

**G**  
GX Interactive  
Software



**PC  
CD**



# Unreal

la 3D prend tout son sens.



## Découvrir

un monde étonnant, d'une beauté abyssale,  
les plus beaux graphismes en temps réel sur PC.



## Défier

un monde hostile, peuplé d'êtres intelligents et redoutables,  
des dizaines d'adversaires humains par internet ou en réseau.



## Dépasser

votre imagination, un monde sans limite s'offre à vous :  
créez vos propres univers de jeu avec l'éditeur de niveaux,  
un outil de création simple et puissant offert avec le jeu.

en juin sur vos écrans PC

et sur le Web pour jouer en réseau

[www.xanaweb.com](http://www.xanaweb.com)

## • Media Link

13, rue du Cardinal Lemoine,  
75005 Paris,  
Tél. 01 43 26 12 10  
Créé le 30 jan 97  
Hut PC P200, 32 Mo,  
écran 17 pouces  
Tarifs de 30 à 50 F l'heure.  
Accès Internet.

## • Joystick Spirit

2, rue de Strasbourg,  
44000 Nantes,  
Tél. 02 40 20 01 78  
Créé début avril 98  
Six PC PII 300, 64 Mo RAM,  
écrans 17 pouces, cartes AGP  
et 3Dfx.  
Tarifs 30 F l'heure. ●

## Ocean plonge dans le on-line



Pour cet été Ocean et Infogrames prévoient pas moins de trois jeux exclusivement on-line, fiers de lancer d'une nouvelle gamme appelée **The Internet Games**. L'ancêtre-nous d'abord avec **Crimson Wars**, un jeu de stratégie en temps réel où un maximum de quatre joueurs pourront se disputer la suprématie des paysages riants de Mars représentés en 3D isométrique. Ensuite vient **Deep Trouble**, une simulation sous-marine en 3D où un maximum de quatre joueurs peuvent rejoindre ou quitter

une partie à loisir pour se disputer à bord de leur sous-marin un matériau très rare et précieux : l'Orichalque ! Le jeu disposera de neuf mondes à explorer et sera optimisé pour les cartes 3Dfx. Enfin **Stellar Mercenaries** est un autre simulateur, mais cette fois de combat spatial, pouvant accepter jusqu'à six joueurs simultanément, qui pourront à loisir se connecter et déconnecter à loisir en cours de partie. Il comprendra différents modes de jeu, Coopératif ou Deathmatch, et un choix parmi 30 vaisseaux différents. Il reste à savoir sous quel format ces jeux seront commercialisés, car pour l'instant le site de jeux on-line maison, Oceanline, semble bien moribond ! ■



## Tricher n'est pas jouer !

La **Professional Gamers League**, qui organise la deuxième saison du championnat américain de jeu en réseau (*Quake II* et *Total Annihilation*) vient d'annoncer l'élimination de quelques-uns des qualifiés. Sur les 1 500 participants, huit ont en effet été virés comme des malpropres, n'ayant en effet pas hésité à utiliser des moyens déloyaux pour passer la sélection : accord avec divers joueurs pour les laisser gagner, bots gérant certaines tâches pour le joueur... Si utiliser un cheat mode ou un programme pour passer un obstacle infranchissable pour le joueur en solitaire peut sembler justifié, dans ce cas précis, les choses deviennent sérieuses puisque les finalistes se partageront de dizaines de milliers de dollars lors de l'E3 ! ■

## Le crime paye parfois

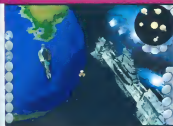
Les mafieux en herbe vont enfin trouver le cadre parfait pour s'exprimer virtuellement par l'intermédiaire de **Legal Crime**, un jeu on-line en temps réel de **Byte Enchanters**. Le but d'une partie est simple : à l'époque de la Prohibition, vous incarnez un chef de gang ambitieux voulant de prendre le contrôle d'une ville. Pour faire fructifier votre empire du crime vous devrez entre autres organiser des racketts et de la contrebande, corrompre la police et recruter des gangsters. Bien entendu, vous devrez aussi prendre en compte les bandes rivales, et de préférence les jeter au fond du canal les pieds coulés dans un bloc de béton ! La licence du jeu coûte environ 170 F. en tout et pour tout et vous pourrez le trouver sur : [crime.warzone.com/legalcrime.html](http://crime.warzone.com/legalcrime.html) ■

## Chiffres au Net

Selon l'A.F.A.I. (Association Française d'Accès à Internet), le marché français aurait gagné quelques 150 000 nouveaux abonnés au cours du premier trimestre 1998, soit une croissance de 29 %. Avec plus de 200 000 abonnés, Wanadoo semble largement en tête, annonçant ainsi 1 000 nouveaux abonnés/jour. Il faut dire que ces derniers profitent sans doute beaucoup du rattachement récent des abonnés de M.S.N. à Wanadoo. Maintenant, on apprécierait que France Télécom multiplie aussi les baisses tarifaires pour tous ces internautes ! ■



## Les humains dans l'espace



Depuis le temps que nous rêvons de partir à la conquête de l'espace, les développeurs français de **Vibes** nous préparent le Big Bang de tout un univers virtuel *on-line*. **Mankind** risque de faire beaucoup de bruit, car le projet est plus qu'ambitieux, il est hallucinant ! Un nombre *a priori* illimité de joueurs évolueront en temps réel dans un univers 3D composé de près de 900 millions de planètes. Dans ce cadre étonnant chaque joueur épousera la cause d'un des deux empires en conflit pour le contrôle de l'univers. Chacun pourra choisir sa destinée, de simple marchand, pirate, mercenaire, commandant d'une flotte militaire, jusqu'à gouverneur d'une planète ou station spatiale. Il sera possible de créer des installations dans l'espace, mais aussi à la surface des planètes et dans les fonds marins, tous ces environnements et objets étant modélisés en 3D. Ajoutez à cela la possibilité de communiquer par la voix via un langage universel et un concept de jeu modulaire pouvant être étendu à l'infini. On a hâte de prendre la première navette vers ce nouveau monde *on-line* ! L'embarquement pour la version bêta est prévue pour la fin juin sur [www.mankind.net](http://www.mankind.net). ■

## Peau neuve pour vieux coucous

Peu de temps après la sortie de **Air Warrior 3**, **Interactive Magic Online** annonce la sortie imminente de la version 2.0 de **Warbirds**, son grand concurrent dans l'arène des simulateurs en ligne. Le changement le plus frappant concerne bien sûr les graphismes, puisque le moteur 3D de **Warbirds** revêt enfin ses polygones de textures, et supporte la majorité des cartes accélératrices 3D via Direct3D. Ce n'est pas tout, puisque les modèles de vol, déjà impressionnants dans la première version, ont été considérablement affinés pour le bonheur de tous les amateurs de réalisme. Si vous voulez donner un tour d'essai à cette nouvelle version, vous pourrez profiter des 5 heures de connexion gratuite après avoir téléchargé le jeu sur [www.imagiconline.com/games/warbirds/index.shtml](http://www.imagiconline.com/games/warbirds/index.shtml). ■



## Je pense, donc je joue !



Les nouvelles équipes de développement ne cessent de fleurir, et en particulier sur le terrain très fertile du jeu *on-line*. C'est par exemple le cas de **Cognitoy**, dont le premier jeu

**MindRover** fait franchement dans l'original !

Les futurs joueurs de **MindRover** se retrouveront dans une station spatiale de recherche située sur une des lunes glacées de Jupiter : **Europa**. Leur but sera de concevoir des robots, non seulement au niveau de leur assemblage physique, mais aussi de leur intelligence artificielle via un système de programmation visuelle. Vous pourrez ensuite tester l'efficacité de vos créations dans différentes compétitions, courses, jeux de sport, batailles et puzzles. Vous en apprendrez plus sur ce jeu de Lego futuriste *on-line* en allant sur [www.cognitoy.com](http://www.cognitoy.com). ■

## Jeux on-line, unissez-vous !

Le site de jeux *on-line* de SEGA, Heat.net et celui de Kesmai, Gamestorm, nous ont récemment fait part de leur heureuse union.

Bien que chaque site garde son identité propre, il sera possible pour tout joueur abonné à l'un ou à l'autre de ses sites de profiter de tous leurs services. C'est tout bénéfice pour les abonnés de Gamestorm, qui payent déjà dans les 10 dollars par mois, mais un peu moins alléchant pour ceux de Heat.net, jusqu'ici gratuits ! Heureusement pour ces derniers, l'accès aux jeux Gamestorm leur est rendu possible à tarif réduit, soit environ 6 dollars du mois. ■

## ETHNIQUES DE COMBAT

### Les 5 dernières minutes (déjà)



[illegible]

galindés dans la collecte de minerai suffisent largement. Pas d'upgrade, pas d'unité évoluée, pas de bâtiment avancé... bref, rien qui nécessite l'utilisation de gaz Vespene. Alors, on pourrait penser que ce mode de développement n'aurait été destructeur que dans les premiers temps, bien sûr, puisqu'il n'y a pas de Garguisme.

## Le nombre plus que la force

travail en officio, cette délinquance (presqu'exclusi-  
ve de l'adulte) ne doit pas soulever l'intérêt  
du juré d'autant que le seul procès pénal fait  
des fautes d'un mineur une affaire pénale sans  
rien de la nature érudite à laquelle les fautes d'un  
adulte s'ajoutent (comme l'explique le J. M. Lottin),  
plutôt comme l'élude, bien sûr, votre pouvoir de  
juger avec la détermination pour un cas libre de  
toute préconception que nous avons les juges.  
Les premiers minutes de jeu, peut-être même à  
jeu sur le terrain, sont à prendre en compte à  
part, elles sont même à l'origine de la délin-  
quance, mais elles ne font pas partie de la délin-







Toujours plus pour pas cher !

[illegible][illegible]

## French connexion

En réseau, aucun problème, Starcraft reste parfaitement fluide et cela jusqu'à huit joueurs. Par contre, lorsque vous jouez sur Battle.net, les ennuis commencent. Certes, vous serez automatiquement connecté au meilleur serveur disponible, le plus souvent en France (donc avec une majorité de joueurs français), mais si vous possédez un modem 28 800 kbps, n'attendez pas de miracle. Vous afficherez un ping moyen voire médiocre et si, malgré cela, des joueurs charitables acceptent de rivaliser avec vous, vous aurez alors de fortes chances d'être déconnecté en cours de partie, un incident désagréable pour vous comme pour vos adversaires.







Au cas où vous auriez eu l'indigence de ne pas remarquer les multiples articles déjà consacrés au premier jeu de rôle *on-line* de Sony, nous avons pris la grave décision de vous en remettre plein la vue avec cette dernière série de *screenshots*. Rappelons que Everquest sera le premier jeu de rôle *on-line* à disposer d'un moteur entièrement 3D, du plus petit des objets au plus gros des dragons. L'univers du jeu devrait ainsi baigner dans une profusion d'effets de lumière, capturés par un système de caméra totalement flexible !

# EVERQUEST

Illustration : Sony Interactive / avec le soutien de l'Ifre





# Les chroniques d'Ultima Online

Ah mes amis ! Le monde devient fou. Les hommes n'ont plus foi en rien, même plus en leurs dieux. Il m'est arrivé de conter l'injustice dont font preuve ces derniers mais ils sont de bien sages enfants à côté de certains humains..., des démons féroces. Voici la vie de Slay.

De ses origines si je n'ai pu rien apprendre par moi-même, j'en ai dû entendre de terribles souffrances car cette méchanceté... Mon Dieu, elle rayonne comme une aura ! Tout en lui donne une impression de tristesse. C'est sûrement pour cela que je m'indignais lorsqu'il me demandait d'écrire ses aventures. D'abord je refusais, bien sûr. Mais la description du sort qu'il me ferait subir, si je devais décliner son offre, me fit réviser mon avis sur le champ. Peut-être



aurais-je dit, mieux le savoir que d'entendre des histoires sur le monde, si ce n'est que, pendant la nuit, quand je suis seul, me réveille un sursaut. Cet homme a connu tellement d'actes de perversité, de pillages et autres petites plaisirs, comme il se plaisait à les appeler, que ses quelques aventures ici décrites ne sont qu'une infime parcelle des méfaits de l'individu. Mais juge, plutôt... La première aventure qu'il m'arriva à ses côtés fut l'une des plus épouvantables. Des signes me













L'informatique a un nouveau prix

# Snake micro

Tél : 01 43 44 90 93



**P II 233 MMX**

**5.990 F<sup>TTC</sup>**

Processeur INTEL Pentium II - 512 ko  
Mémoire 32 Mo SDRAM 64 bits 10ns Ext. 384 Mo  
Carte Mère Chipset INTEL 440LX + 512 Ko de cache  
Format ATX - Evolutive PII 233 à PII 333 Mhz - Bus AGP  
Contrôleur Ultra DMA/33 - Port USB  
Carte Vidéo 4 Mo ATI 3D Charger bus AGP 2X  
**Moniteur 15" MPRII 1024\*768 pitch 0,28p**  
Disque Dur 2,1 Go fast IDE ULTRA DMA  
Lecteur CD-Rom 24X IDE multi read  
Carte Son SoundBlaster 16 Bits PnP  
H.P. 60 W Stéréo  
Lecteur de Disquettes 1,44 Mo 3"1/2  
Clavier 105 touches français PS/2  
Souris PS/2 + tapis  
Boîtier Moyen Tour 230 Watts, format ATX

**P II 266 MMX**

**6.590 F<sup>TTC</sup>**

**P II 300 MMX**

**7.590 F<sup>TTC</sup>**

**P II 333 MMX**

**8.590 F<sup>TTC</sup>**

32 Mo SDRAM supplémentaires + 299 Fnc  
Disque Dur 3,2 Go U-DMA + 290 Fnc  
Disque Dur 4,3 Go U-DMA + 450 Fnc  
Disque Dur 6,4 Go U-DMA + 720 Fnc  
C.vidéo ATI Xpert@Work 4 Mo AGP + 480 Fnc  
C.vidéo ATI Xpert@Play 4 Mo AGP + 550 Fnc  
C.vidéo Millennium II 4 Mo AGP + 550 Fnc  
Carte Son SoundBlaster Awe 64 PnP + 230 Fnc  
Boîtier Grande Tour 230 Watts format ATX + 130 Fnc

Sans Moniteur - 1000 Fnc  
Moniteur 15" SMILE MPRII 0,28p + 220 Fnc  
Moniteur 17" MPRII 0,28p + 1100 Fnc  
Moniteur 17" SMILE MPRII 0,28p + 1638 Fnc  
Moniteur 15" SONY 100 ES 0,25p + 970 Fnc  
Moniteur 17" SONY 200 ES 0,25p + 2880 Fnc  
Moniteur 20" SONY 300 SF 0,30p + 8660 Fnc  
HP 120 W + 50 Fnc  
HP 300 W Stéréo + Woofer + 239 Fnc  
Windows 95 OSR2 CD + 659 Fnc

**Garantie 5 ans**  
1 an pièces - 5 ans MO

**VPC**

**Retrouvez nous sur INTERNET**  
[www.dual.net/snake](http://www.dual.net/snake)

# GAME, NET & MATCH!



Alors que tout le monde (éditeurs de jeux compris), se bécote sur la Coupe du Monde de la balle ronde, n'oublions pas que ce mois-ci se déroule aussi le tournoi de la petite balle jaune, soit Roland Garros. À cette occasion, Blue Byte sortira sa dernière version dans la classique série des Grand Courts : Tennis, Net & Match ! Ce jeu pourrait enfin offrir aux amateurs de sport et de jeux *on-line* une alternative un peu plus dynamique aux éternels jeux de golf. De plus, un serveur dédié au jeu, permettra d'accueillir des centaines de parties simultanément et conservera le classement de chaque joueur !

(Blue Byte Tennis) sur CD-Rom et 32 bits



# Snake micro

Tél : 01 43 44 90 93



**PENTIUM 200 MMX**

**4.490 F TTC**

Processeur Intel Pentium 200 MMX  
Mémoire 16 Mo EDO 333 mts Ext 256 Mo  
Carte Mémoire Chipset TXPRO + 512 ko  
Carte Vidéo 1 Mo Bus PCI  
Moniteur 14" HP118 1024x768 pch 0,21p  
Disque Dur 1,7 Go fast IDE  
Lecteur CD-Rom 24x IDE  
Carte Son 16 Bits PnP Compatible SB  
H.P. 30 W Stéréo  
Lecteur de Disquettes 1,44 Mo 3 1/2  
Clavier 105 touches française  
Souris + tapis  
Bobine Mini Tour 200W

**Retrouvez nous  
sur INTERNET  
www.dual.net/snake**

**Garantie 5 ans  
1 an pièces - 4 ans main**

## PIECES DETACHEES

VPC

### Carte son

16 bits	490 Ftc
Channel	790 Ftc
Asus TBM	790 Ftc
Asus TBM	900 Ftc
Asus TBM	1 140 Ftc
Asus PCL87	1 150 Ftc
Digitale TX	700 Ftc
Digitale LX	1 010 Ftc
Asi LX 6	1 000 Ftc
Asi LX 6	1 330 Ftc

### Processeur

INTEL P166MMX	600 Ftc
INTEL P166MMX	790 Ftc
INTEL P166MMX	1 030 Ftc
INTEL P166	1 450 Ftc
INTEL P166	1 830 Ftc
INTEL P166	2 200 Ftc
INTEL P166	2 200 Ftc
AMD K5 200	730 Ftc
AMD K5 200	730 Ftc
AMD K5 200	1 390 Ftc
AMD K5 200	2 030 Ftc
Verbatim pour intel	30 Ftc
Verbatim AM500X	30 Ftc
Verbatim P3	30 Ftc

### Mémoire

Siem 16Mo EDO	99 Ftc
Siem 16Mo EDO	170 Ftc
Siem 32Mo EDO	320 Ftc
Siem 16Mo	320 Ftc
Siem 32Mo	390 Ftc
Siem 64Mo	730 Ftc
Siem 128Mo	1 090 Ftc
Ext. 16Mo pour AT	70 Ftc
Ext. 16Mo pour AT	300 Ftc
Ext. 2Mo pour Mystique	330 Ftc
Ext. 16Mo pour Mystique	540 Ftc
Ext. 4Mo pour Millennium	790 Ftc
Ext. 16Mo pour Millennium	NC

### Disque dur

IDE	
2.1 Go UDMA	910 Ftc
2.1 Go UDMA	1 100 Ftc
4.3 Go UDMA	1 340 Ftc
4.3 Go UDMA	1 560 Ftc
8.4 Go UDMA	NC
SCSI	
2.1 Go ULTRA	1 880 Ftc
3.2 Go ULTRA	1 890 Ftc
4.3 Go ULTRA	2 360 Ftc
6.4 Go ULTRA	3 380 Ftc
8.4 Go ULTRA	NC
2.1 Go UIDE	1 570 Ftc
3.2 Go UIDE	1 750 Ftc
4.3 Go UIDE	2 100 Ftc
6.4 Go UIDE	2 800 Ftc
8.4 Go UIDE	2 710 Ftc
9.1 Go UIDE	3 650 Ftc

### Carte contrôleur

Asus SC 200 Ultra SCSI	470 Ftc
Asus SC 875 Ultra Wide	780 Ftc
Adaptec 2940 Ultra SCSI	1 100 Ftc
Adaptec 2940 Ultra Wide	1 440 Ftc
Seagate DC 200 Ultra SCSI 409 Ftc	
Teknon DC 250 Ultra Wide 740 Ftc	

### Souris

Souris PCP82	2500 Ftc
Souris Logitech PCP82	320 Ftc
Souris Logitech sans Fil	340 Ftc
Clavier PCP82	60100 Ftc
Clavier Keytronic PCP82	170 Ftc
Clavier Logitech sans Fil	NC
Adaptableur clavier sans	30 Ftc

### Carte vidéo

PCI	
S3 Trio 16M	100 Ftc
S3 Trio 25M	210 Ftc
S3 Vga 25M	200 Ftc
S3 Vga 40M	340 Ftc
Diamond 30FX	1 230 Ftc
ATI Xpert Work 4Mo	890 Ftc
ATI Xpert Work 8Mo	NC
ATI Xpert Play 4Mo	840 Ftc
ATI Xpert Play 8Mo	NC
ATI All in Wonder	1 690 Ftc
Matrox Millennium i-4Mo	820 Ftc
Matrox Millennium i-8Mo	NC
Matrox Millennium i-16Mo	NC
Creative 3Dfx Voodoo 2	1 430 Ftc
AGP	
Trend 4Mo	560 Ftc
ATI Xpert Work 4Mo	890 Ftc
ATI Xpert Work 8Mo	1 190 Ftc
ATI Xpert Play 4Mo	960 Ftc
ATI Xpert Play 8Mo	1 350 Ftc
ATI All in Wonder	1 690 Ftc
Matrox Millennium i-4Mo	1 090 Ftc
Matrox Millennium i-8Mo	1 790 Ftc

### Lecteur de disquette

L. de disquette 1.44Mo	120 Ftc
Lecteur LS 120Mo	800 Ftc
Imaging 2H 100Mo IDE	850 Ftc
Imaging 2H 100Mo P	1 070 Ftc
Imaging 2H Ext SCSI	1 070 Ftc
Imaging Jaz 1Go ext SCSI	2 300 Ftc
Imaging Jaz 1Go ext SCSI	3 010 Ftc

### Lecteur de CD

IDE	
Lecteur 24x	340 Ftc
Lecteur 32x	480 Ftc
Lecteur 40x 24x	580 Ftc
Lecteur 40x 32x	700 Ftc
Lecteur de DVD HITACHI	1 340 Ftc
SCSI	
Lecteur 13x 200W	690 Ftc
Lecteur 24x PIONEER	850 Ftc

Lecteur Plestar 20x 1 120 Ftc  
Lecteur de DVD PIONEER 2 200 Ftc

### Batterie

Mini Tour AT	170 Ftc
Moyen Tour AT	210 Ftc
Grande Tour AT	300 Ftc
Moyen Tour ATX	390 Ftc
Grande Tour ATX	470 Ftc
Batterie Ext. Pour CD 2	400 Ftc
Batterie Ext. Pour DD 2	610 Ftc

### Moniteur

14" SVGA	650 Ftc
15" SVGA	1 250 Ftc
17" SVGA	2 250 Ftc
Smile 15"	1 450 Ftc
Smile 15" 0.25	1 870 Ftc
Smile 17"	2 400 Ftc
Smile 17" 0.25	3 050 Ftc
Sony 15" 100 Fts	2 250 Ftc
Sony 15" 100 Fts	2 450 Ftc
Sony 17" 200 Fts	3 900 Ftc
Sony 17" 210 Fts	4 450 Ftc
Sony 20" 300 Fts	9 450 Ftc
Imaging 15" 60100	2 340 Ftc
Imaging 17" 60170	3 990 Ftc
Imaging 17" 60171	4 230 Ftc
Imaging 19" 60170	6 590 Ftc

### Ramette

Self Memory 30.6	820 Ftc
Self memory 56	1 310 Ftc
USB Windows 95	870 Ftc
USB 56 Flash	950 Ftc
USB 56 Message +	1 190 Ftc
Adaptableur com	25 Ftc

### Amplificateur

CANON	
RUC 250	990 Ftc
RUC 4300	1 400 Ftc
RUC 4500	1 400 Ftc
RUC 4500	2 470 Ftc
RUC 5500	4 400 Ftc
L3P 550	1 050 Ftc

### HP

HP 570C	1 300 Ftc
HP 690C	1 680 Ftc
HP 720C	1 950 Ftc
HP 820C	2 450 Ftc
HP 990C	2 900 Ftc
HP 8L	2 770 Ftc

### EPSON

Stylus 300	340 Ftc
Stylus 430	1 370 Ftc
Stylus 600	1 920 Ftc
Stylus 800	2 490 Ftc

### Carte son

16 bits canal 5.1 Speaker	90 Ftc
SoundBlaster 16 em	250 Ftc
SoundBlaster 64 ES	490 Ftc
SoundBlaster 64 Gold	1 100 Ftc

### Haut Parleurs

HP 20 Watt	80 Ftc
HP 130 watt	130 Ftc
HP 160 watt	150 Ftc
HP 200 watt	340 Ftc
Magnifique 1 canaux	95 Ftc

### Reveau

Audio 48KHz 16b	110 Ftc
comp. NE50000 PCL	130 Ftc
connecteur 3AC	5 Ftc
Beethoven 6MS 50 alim	10 Ftc
Connecteur RJ45	5 Ftc
Hub 4 ports	170 Ftc
Hub 16 ports	1 250 Ftc
Cable DMC	5700 Ftc
Cable RJ45	9500 Ftc

### Gravure

Yamaha 401T (4x12) SCSI NC	
Yamaha 401T (4x12) IDE NC	
Panasonic CW-R7000 (4x12) SCSI	
TEAC CD-R 555 (4x12) SCSI	
EAUD CD-R 700 2.11 NC	
Gravure 16x500000	
JVC 24x SCSI NC	
Yamaha CRW 4000T (4x12) SCSI	
Normal Index SCSI NC	
Normal Index SCSI NC	

### Inducteur

300 W APC	350 Ftc
200 W APC	1 540 Ftc
500W ELITE	820 Ftc
600W APC	1 840 Ftc
1000 W ELITE	1 990 Ftc

### Scanners

AGFA Snapscan 310	1 480 Ftc
AGFA Snapscan 310	3 010 Ftc
Uniscan Fun scan 610P	800 Ftc
CANON CanoScan 310	1 170 Ftc
HP Scanjet 3100C	1 750 Ftc

### Logiciel

Windows 95 OS/2 CD	890 Ftc
Windows NT 4.0 Workstation	1 430 Ftc
Windows NT 4.0 Server CD	
Pack Office PNL	6 910 Ftc
Pack Office PNL	9 390 Ftc
Microsoft Home Essentials 760 Ftc	

11, rue Crozatier 75012 Paris - Ouvert du lundi au samedi de 10h à 19h

Tél : 01 43 44 90 93 - Fax : 01 43 44 90 83 - www.dual.net/snake - snake@dual.net

# TEAC PM1000

*Le son ultime!*

Kit Dolby Pro-Logic Surround comprenant un caisson de basse, une voie centrale, des enceintes latérales et arrières, un ampli de 160W nominaux et une télécommande à infrarouge. Fonctionne avec tout système informatique ou HiFi.

**1990 F.**

## PILOT MOUSE+

*Le rongeur qui "roule"!*

Logitech, premier fabricant mondial de souris, donne à sa souris vedette la fonction qui lui manquait : la roulette. Ainsi vous pourrez faire défiler vos fenêtres simplement en faisant tourner cette petite roue. De plus contrairement à ses concurrentes, la Pilot+ fonctionne avec **TOUTES** les applications Windows 95 et 3.11. 100% compatible Microsoft® Intellimouse. Livrée avec connecteurs série et USB, documentation et drivers.



**155 F.**



## FORCE FEEDBACK PRO

**840 F.**



## CARTES ATI

### ATI Xpert XL

Processeur 3D Rage Pro.  
4Mo Edo non extensible.  
Version AGP 2X.

**590 F.**

ATI Xpert Work 4Mo PCI	885 F.
ATI Xpert Work 4Mo AGP	740 F.
ATI Xpert Play 4Mo PCI	745 F.
ATI Xpert Play 4Mo AGP	890 F.
ATI All In Wonder 4Mo PCI	1520 F.
ATI All In Wonder 4Mo AGP	1570 F.



voir nos tarifs. Catalogue complet sur internet ..... Prix TTC. Sujets à variation sans préavis.

**1990 F.**  
445 F. + 2 jeux

**MAXI Gamer 3D**

**Matrox**

### MEMOIRES 100%

Sdram 32Mo 8ns	438 F.
Sdram 32Mo 10ns	275 F.
Sdram 64Mo 10ns	740 F.
Sdram 128Mo 10ns	1520 F.
Sdram 256Mo 10ns	1990 F.

### PROCESSEURS intel

Pentium II 266Mhz	1330 F.
Celeron	1330 F.
Pentium II 233Mhz	1330 F.
Pentium II 350Mhz	1425 F.

**QDI Legend S**  
La carte Mre LX la plus rapide

La QDI Legend S est l'une des cartes mere Pentium III les plus performantes. De plus elle est facile à configurer puisqu'elle est dotée d'un BIOS (firmware) de type de CPU ultra-rapide de base de 500MHz. En plus, elle est compatible avec les fonctionnalités de Windows 95, cette carte se démarque par son excellent rapport qualité/prix pour un budget très modeste. Garantie 2 ans.

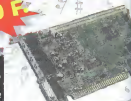
**190 F.**

## CARTES SONORE

Maxi Dynamic 3D	420 F.
Maxi Home Studio 2	990 F.
Maxi Home Studio Pro	1450 F.

### Sound Blaster AWE64

**440 F.**



## HEODULE G-2

Carte mère Chipset intel BX 100Mhz  
Ultra DMA/33 - Bus AGP - USB  
PENTIUM II à 266Mhz - 512Ko cache  
Mémoire 32 Mo SDRAM 64 bits 10ns  
Disque dur 4,3 Go U-DMA  
Carte vidéo intel 1740 8Mo SGRAM AGP2X  
Ecran 18" 1280x1024 p0.28  
Lecteur CD-ROM 24X  
Carte son 18 bits PnP  
Boîtier moyen tour ATX 230W CE  
Clavier 105 touches  
Souris 3 boutons  
Lecteur 3 1/2 1,44 Mo



## LBIN T400

Carte mère chipset intel BX  
Ultra DMA/33 - AGP - USB et bus 100Mhz  
PENTIUM II à 400Mhz - 512Ko cache  
Mémoire 64 Mo SDRAM 64 bits 8ns  
Disque dur 5,4 Go U-DMA 7200tr/min  
Carte vidéo Intel 1740 8Mo AGP  
Ecran 17" pitch 0.28. 1280x1024  
Lecteur CD-ROM 32X Pioneer.  
Carte son Maxi dynamic 3D PnP  
(Wavetable 64 - 2Mo RAM - DSP - Surround)  
Boîtier moyen tour ATX 230W CE  
Clavier ergo 105 touches  
Souris Logitech Pilot+  
Lecteur 3 1/2 LS-120



14990 F<sup>TTC</sup>

## EDEON P350

Carte mère Chipset intel BX 100Mhz  
Ultra DMA/33 - Bus AGP - USB  
PENTIUM II à 380Mhz - 512Ko cache  
Mémoire 32 Mo SDRAM 64 bits 8ns  
Disque dur 4,3 Go U-DMA  
Carte vidéo intel 1740 8Mo SGRAM AGP2X  
Ecran 18" 1280x1024 p0.28  
Lecteur CD-ROM 32X Pioneer.  
Carte son 18 bits PnP  
Boîtier moyen tour ATX 230W CE  
Clavier 105 touches  
Souris 3 boutons  
Lecteur 3 1/2 1,44 Mo

9990 F<sup>TTC</sup>

Catalogue complet

<http://www.1byte.com/>

Fiches Techniques



Tel : 01.55.86.96.55  
Fax : 01.55.86.26.85



21 Blvd Paul Vaillant Couturier  
93100 MONTREUIL  
Metro Mairie de Montreuil (ligne 9)  
Overt du Mardi au Samedi  
de 10h à 13h et de 14h à 19h



*Vierge de tout reproche*

# Virgin

Interactive Entertainment

(2<sup>e</sup> partie)

V

oici, comme promis,  
la suite de notre reportage  
consacré à V.I.E., débuté  
le mois dernier. Malgré

l'absence dans la gamme Virgin  
de jeux d'aventure, on aura tout  
de même droit à un éventail assez  
vaste de titres, avec notamment  
deux jeux de rôle 3D très prometteurs,  
mais aussi des simulations (sportives,  
de vol, etc.). Encore une fois, la qualité  
est bel et bien là. La fin de l'année  
sera donc très chaude. Quant à l'avenir  
de Virgin en tant qu'entité..., mystère  
et boule de gomme !

Un reportage réalisé par Didier Latil.



# LANDS OF LORE 3

Un bond vers le passé

Après le semi-échec de Lands of Lore 2, Westwood Studios a décidé de revenir à ses premières amours : les jeux de rôle. Techniquement, les précédentes erreurs ont été prises en compte et rectifiées. Ce titre devrait remettre les pendules à l'heure...



**A**yant souffert de plus de deux ans de retard, Lands of Lore 2 avait déçu la communauté des joueurs (en particulier celle des *rolistes*) pour deux raisons majeures. La première, d'ordre esthétique, concernait le moteur 3D, en deçà de la concurrence et ne supportant pas les cartes accélératrices : les personnages en vidéo passaient plutôt moyennement. La deuxième raison venait du concept lui-même, peut-être trop orienté aventure et manquant d'éléments de jeu de rôle, notamment dans le développement du personnage. Du coup, l'ensemble n'avait pas beaucoup de rythme, malgré quelques très bonnes idées, dont la malédiction qui affaiblissait votre personnage ou une interaction importante avec l'environnement 3D. Cette fois-ci, l'aventure a été développée en tenant compte des possibilités de la technologie utilisée.

## Un personnage difficile

Lands of Lore 3 se déroule juste après la fin du deuxième épisode, alors que le Dénariac retourne parmi ses compères divins. Il ouvre un passage *interdimensionnel*, mais pour une raison inconnue, ce dernier reste béant, causant l'apparition de créatures démoniaques. Pire que cela, le royaume de Gladstone tout entier est menacé par des voleurs d'âmes hantant le pays, votre héros étant d'ailleurs lui-même privé de la sienne. Vous devrez donc la retrouver, et fermer les différents passages menant vers d'autres mondes. Vous incarnerez encore une fois un personnage prédéfini, ce qui permet aux développeurs et en particulier à Rick Gush (alias Coco), de créer une véritable histoire personnelle autour de lui. Notre héros est en effet un héritier très lointain (un bâtard pour ne rien vous cacher) du trône de Gladstone. Toléré à la cour, il se retrouvera très vite dans une situation bien délicate, car il sera, pour une raison que nous ne pouvons vous dévoiler, propulsé au rang de souverain potentiel. Vous retrouverez quelques-uns des personnages de Lands of Lore 1 et 2 (Dawn, Luther, le roi Richard, etc.), mais aussi toute une pléiade de nouveaux ennemis. Comme le dit si bien Coco, l'équipe lui a laissé (pour une fois) une liberté quasi totale pour développer son histoire et ses personnages.





«Lands of Lore IV possèdera sans aucun doute une dimension Multijoueur importante...»

Louis Castle



Du coup, il nous promet plus d'interaction, de rencontres, mais aussi plus de surprises. En effet, habituellement, dès le début, le joueur sait que le magicien noir est l'ennemi à abattre. Ici, il faudra découvrir qui sont les amis et les ennemis, et ce ne sera pas facile !

### Un jeu familier

Si vous ne pouvez créer un personnage comme bon vous semble, Lands of Lore 3 reprend, par contre, le bon vieux système de caractéristiques et de compétences (une trentaine en tout, comme nager, escalader, etc.), qui évoluent selon vos actions. L'un des points forts du jeu sera sa « transparence ». Ainsi, si vous avez acquis la compétence de *pick-pocket*, il suffira de cliquer sur la bourse d'un marchand pour essayer de la dérober. Dans un magasin, vous pourrez prendre un objet sur une étagère pour ensuite aller le payer à la caisse, ou essayer de sortir discrètement... Si vous avez la caractéristique de saut, cela se traduira par une plus grande distance et précision dans vos envolées. Mais vous n'aurez pas besoin de cliquer sur une icône pour faire appel à cette compétence, son utilisation sera automatique.

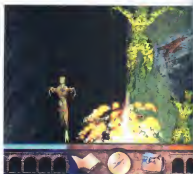
D'autre part, on assistera au retour des guildes (voleurs, guerriers, magiciens et clercs), qui octroient à leurs membres des avantages, des missions et des pouvoirs supplémentaires. Chacun pourra ainsi se spécialiser dans une classe voulue ou toucher un peu à tout. Sachez cependant que certaines guildes ne sont pas vraiment en très bons termes et que pour progresser dans ces organisations, vous devrez mener à bien diverses missions. En outre, vous pourrez acquérir dans votre guilde majeure un « familier », un être enchanté qui le servira, apportant de nouvelles compé-



► tences à votre héros : Golem pour les guerriers, une sorte de Quasid féminin pour les voleurs, etc. Ceci devrait ajouter un peu de piquant à vos aventures, car Lands of Lore 3 ne vous permettra pas d'assembler un véritable groupe d'aventuriers comme la plupart de ses concurrents.

## Passion charnelle

La 3D a été grandement améliorée (aussi bien avec que sans carte accélératrice), avec un moteur 16 bits qui semble excellent, des textures plus fines et variées, une grande diversité de décors, plusieurs résolutions possibles, etc. En fait, comme l'avoue l'équipe, si jusqu'à présent, les aventures s'étaient déroulées en dehors de la ville de Gladstone, c'était essentiellement parce que la technologie ne permettait pas de rendre jusqu'ici correctement l'ambiance d'une grande



ciité, avec ses habitants, son architecture, la possibilité de rentrer dans n'importe quel magasin, etc. Cependant, ce sont surtout les personnages et objets qui montrent la plus grosse évolution, avec une technologie 3D qui reprend la base de celle de Blade Runner. Rassurez-vous, nous sommes à des lieues de la pixelisation des personnages de ce dernier. Westwood Studios a fini d'exploiter sa technologie Voxel vers un système beaucoup plus performant, travaillant au final sur une «enveloppe charnelle» beaucoup plus souple et malléable. Le moteur 3D exploite désormais les possibilités offertes par les cartes accélératrices. Mais Westwood Studios a tenu absolument à nous montrer les versions tournant en *software* (sans carte 3D) et j'avoue que le résultat est impressionnant. Les arbres et les fleurs ressemblent à leurs modèles, les monstres sont superbement animés (souvent avec des formes très complexes), et vous pourrez les voir sous n'importe quel angle. Pour résumer, il semble bien que Lands of Lore 3 soit non seulement totalement «compétitif» du point de vue technique, mais corresponde aussi à un retour vers le jeu de rôle. ■

# 3617 TELEPC 3617 TELEPC

Une sélection parmi notre vaste collection de CD-ROM PC dans les catégories : Jeux, Utilitaires, Apprentissage des langues, Education et Vie pratique (90 % de nos CD-ROM sont en français)



*De nouveaux titres installés chaque semaine !*

- 1 Connectez-vous sur le serveur 3617 code TELEPC** (en minute, 30 secondes puis revient à 5.57 F)
- 2 Choisissez la catégorie de CD-ROM que vous désirez parmi celles qui vous sont proposées**
- 3 Sélectionnez le titre qui vous intéresse** et validez la commande à l'aide du bouton de l'écran. Elle peut varier de 5.57 F minimum au maximum 30.00 F (selon le CD-ROM) + 3.00 F (F)
- 4 Laissez vos coordonnées pour recevoir votre CD-ROM par la poste** (une deuxième fois que le coût de la communication)

*Ce service vous est proposé par :*

**France  
Teaser**

17 rue Coral  
92 110 VILLE D'AVRAY  
Fax : 01 47 50 62 93

**AUCUN CD-ROM  
POUR ADULTES**



# F-16 AGRESSOR

**À** la base de F-16 Agressor, on trouve la volonté farouche des développeurs de proposer un titre qui tourne au mieux sur n'importe quelle configuration. À l'origine de l'équipe de GSI, on remarque la présence d'un ancien de DID (F29 Renalitor, EF 2000...). Et force est de constater qu'au niveau du moteur affiché, les choses semblent plutôt bien engagées. Le jeu tournera en effet sur de nombreuses configurations différentes, du Pentium 133 au 333 MHz, ou mieux, avec ou sans carte 3D. Ainsi, sur l'un des tout derniers Pentium II 300, vous pourrez monter la résolution jusqu'à 1 280 x 1 024 en 32 bits ! Vous avez une carte 3D ? Pas de problème, le simulateur l'exploitera ! Vous avez une Voodoo 2 ? Il se pourrait bien que vous ayez quelques effets supplémentaires ! Comme vous pouvez le voir sur les écrans de jeu, cela se remarque immédiatement, non seulement sur l'aspect des appareils, mais aussi sur les décors. Le relief est en effet superbement rendu, avec des montagnes détaillées, de nombreux éléments au sol et même des

L'équipe qui développe en même temps un simulateur pour Psygnosis (Wings of Destiny), prépare un jeu « plus moderne » pour le compte de Virgin. Jouant dans la cour des grands (tel Falcon 4.0), F-16 Agressor explose grâce à une réalisation somptueuse.



individus et des animaux ! On s'imagine déjà se faufilant dans une gorge ou survolant une base navale. Les diverses parties de l'appareil sont mobiles (volets, train d'atterrissage, etc.) et lorsque vous tirez un missile, son emplacement sous l'aile reste vide. Il est même possible de voir bouger le pilote à l'intérieur du cockpit. Si vous prenez trop de «G» dans la figure, vous aurez droit au voile noir ou rouge (au choc)... Bref, tout est fait pour que le joueur soit immergé dans une ambiance graphique survoltée, le tout encore rehaussé par des bruitages explosifs et des musiques géniales, qui pour une fois pourraient ne pas être coupées au bout de dix secondes.

## Agression supersonique

Pour le réalisme, là encore, les développeurs ont utilisé des données très précises. Pour le modèle de vol, on attendra d'avoir la bête entre les mains pour en juger, mais F-16 Agressor nous changera un peu des classiques campagnes du genre guerre du Golfe ou «Troisième» Guerre mondia-



le. On retrouve en effet l'ambiance de Strike Commander (Origin/Chris Roberts), puisque vous gérez en fait un groupe de mercenaires installés à Madagascar. Du coup, vous aurez droit à de nombreuses missions inédites (plus d'une quarantaine) étalées sur trois campagnes africaines. Les terrains évolueront du désert à la forêt vierge montagnaise en passant par les côtes maritimes.

On retrouve aussi le système de palerment selon les objectifs remplis, qui permet alors de réparer et de mieux équiper son appareil. D'ailleurs, en plus des cibles primaires et secondaires, il y aura de nombreux objectifs «bonus». Vous serez aussi amené à voler avec des équipiers, pour des missions qui iront de l'espionnage à l'escorte, en passant par la destruction d'objectifs au sol ou en mer...

Le jeu supportera bien sûr le Multijoueur, que cela soit via Internet (deux joueurs), modem ou réseau (huit joueurs). Vous aurez donc droit à des duels, mais aussi à des missions en mode Coopératif. Si sa finition égale la technologie mise en avant, F-16 Agressor pourrait très bien provoquer la surprise et supplanter la superstar Falcon 4.0 (qui ne cesse d'être retardé !). ■



# SPORTSCAR RACING

Si conduire une F1 ou une Indycar relève, pour le commun des mortels, du rêve à l'état pur, piloter une voiture de sport est déjà plus accessible. Alors préparez-vous à vivre cette réalité, car Virgin vous proposera d'ici peu une simulation inédite.

Il est en effet bien difficile aujourd'hui de faire quelque chose d'original en matière de simulation de voitures, mais Virgin semble avoir acquis une des dernières licences intéressantes dans le domaine. Il s'agit d'un championnat américain : le Professional SportsCar (saison 1998), avec comme stars des voitures sportives quelque peu trafiquées pour la course. Du coup, vous retrouverez des monstres tels que la Porsche 911, la McLaren F1, la BMW M3, la Nissan Acura, etc. Bref du beau monde, avec pour chacune d'entre elles, de nombreux paramètres différents à régler. Le partenariat avec les professionnels de ce milieu a permis à Virgin d'avoir accès à toutes les données stockées dans leurs archives officielles. Que ce soit les simulateurs pro-



fessionnels en aérodynamique pour les voitures ou autres courbes de niveaux et données topographiques sur les vrais circuits du championnat tels que le Laguna Seca ou le Motor Speedway de Las Vegas... L'équipe a même poussé le vice jusqu'à employer les services d'un vrai pilote pour courir sur les divers circuits officiels et faire part ainsi de ses remarques « objectives ».

## Tonnerres mécaniques

Les courses proposées couvriront bien sûr les essais libres, les qualifications et surtout le championnat de la saison 98, avec les voitures et les pilotes engagés. Le réalisme saute immédiatement aux yeux en voyant les véhicules. J'avoue que la modélisation de ces derniers est parfaite et n'oublie aucun détail (allèges, autocollants, etc.). Les roues sont indépendantes et vous aurez droit à de nombreux reflets sur leur carrosserie ou leur pare-brise, sans oublier la tombée de la nuit ou les changements météorologiques. Le jeu supporte bien sûr les cartes 3D, les périphériques « Retour de Force », sans oublier un mode Réseau, (réunissant jusqu'à 16 joueurs pour l'instant)... ■





# MEDIA SHOP

## CONFIGURATIONS

<b>Chassis Mini Tour Alim 200W</b> <b>Carte mère SOYO ETEC 512 ko</b> 512 ko de mémoire cache 16 Mo EDO ext. 128 Mo <b>Disque Dur 2.1 Go Quantum Cyclone</b> <b>Carte Vidéo S3 1 Mo</b> <b>Moniteur 14" SVGA 1024x768 NE</b> <b>Lecteur Disquette 3" 1/2</b> <b>Clavier 105 T, Souris 3 boutons</b> <b>CD 16X, Carte son 16 bits, HP 25 W</b>	<b>Chassis ATX Moyen Alim 250 W</b> <b>Carte mère LX QDI LEGEND V AGP</b> 512 ko de mémoire cache DIMM 32 Mo SDRAM <b>Disque dur 2.1 Go UDMA</b> <b>Moniteur 14" SVGA 1280X1024 NE</b> <b>Carte vidéo DFI 4 Mo AGP</b> <b>Clavier 105 T, Souris 3 boutons</b> <b>Lecteur Disquette 3" 1/2</b> <b>CD 16X, Carte son 16 bits, HP 25 W</b>
--	--

Configurations données à titre d'exemples tout autre assemblage possible

<b>CYRIX 200 MX</b>	<b>4260 F</b>	<b>PENTIUM II 233 MMX</b>	
<b>PENTIUM INTEL 200 MMX</b>	<b>4690 F</b>	<b>6950 F</b>	
<b>PENTIUM INTEL 233 MMX</b>	<b>4890 F</b>		
<b>AMD K6 233</b>	<b>4600 F</b>		

<b>15" 1280X1024 JEAN</b> <b>15" Smile Cromaclear</b> <b>17" 1280X1024 VIEWPOINT</b> <b>17" IIVAMA MS8617T</b> <b>WINDOWS 95 CD</b> <b>Pack Office 97 PME</b> <b>Works 95</b>	<b>+ 310 F</b> <b>+ 780 F</b> <b>+ 1410 F</b> <b>+ 2650 F</b> <b>+ 740 F</b> <b>+ 1990 F</b> <b>+ 230 F</b>	<b>HD Stratus Ultra DMA 2.1Go/3.2/4.3</b> <b>Moyen Tour</b> <b>Grande tour</b> <b>S3 TRIO 64V+ 2Mo</b> <b>16 Mo Sup. EDO</b> <b>Souris Microsoft Intellimouse</b> <b>Clavier Natural</b>	<b>+ 140/340/550 F</b> <b>+ 70 F</b> <b>+ 150 F</b> <b>+ 50 F</b> <b>+ 170 F</b> <b>+ 120 F</b> <b>+ 300 F</b>
---	---	--	--

## LES PERIPHERAIQUES

<b>S3 Trio 64 V+ 1 Mo</b> <b>S3 Trio 64 V+ 2 Mo</b> <b>S3 Virge 2 Mo</b> <b>S3 Virge 4 Mo</b> <b>ATI Charger 4 Mo PCI</b> <b>ATI MISTIQUE II + RAINBOW RUNNER</b> <b>ATI ALL IN WONDER 4MO EXT AGP OEM</b> <b>ATI ALL IN WONDER 4MO EXT 8MO AGP OEM</b> <b>ATI ALL IN WONDER 8MO AGP OEM</b> <b>ATI ALL IN WONDER 4MO OEM</b> <b>ATI ALL IN WONDER 8MO OEM</b> <b>DIAMOND VODOO II 8 MO</b>	<b>150 F</b> <b>190 F</b> <b>270 F</b> <b>310 F</b> <b>370 F</b> <b>2240 F</b> <b>690 F</b> <b>930 F</b> <b>1010 F</b> <b>1190 F</b> <b>1790 F</b> <b>2030 F</b> <b>1850 F</b>	<b>CM P II ASUSTEK P2L97 bus AGP</b> <b>Pentium II 300 MMX</b> <b>Cyrix 200 MX</b> <b>Intel P200 MMX</b> <b>Intel P233 MMX</b> <b>AMD K6 233</b> <b>Pentium II 233 MMX</b> <b>Pentium II 266 MMX</b> <b>Pentium II 300 MMX</b> <b>Pentium II 333 MMX</b>	<b>14" JEAN MPRII 1024X768</b> <b>15" JEAN MPRII 1280X1024</b> <b>15" SMILE CROMACLEAR</b> <b>17" 1280X1024 VIEWPOINT</b> <b>17" SMILE CROMACLEAR</b> <b>17" IIVAMA MS8617T</b> <b>MODEM LSR 56 INT</b> <b>Lecteur CD ROM 24X PROMO</b> <b>Lecteur CD ROM 32X Toshiba</b> <b>Carte son 16 bits Stéreo</b> <b>Carte son Soundblaster 16</b> <b>Carte son Soundblaster 64</b> <b>Haut parleurs 25 Watts</b> <b>Haut parleurs 80 Watts</b> <b>Haut parleurs 1200 Trust</b> <b>Camera SONY Couleur CDD</b> <b>DVD CREATIVE PACK</b> <b>Powershoot 350 CANON</b>	<b>1040 F</b> <b>1350 F</b> <b>1820 F</b> <b>2450 F</b> <b>3270 F</b> <b>3690 F</b> <b>610 F</b> <b>390 F</b> <b>670 F</b> <b>100 F</b> <b>230 F</b> <b>490 F</b> <b>70 F</b> <b>150 F</b> <b>480 F</b> <b>890 F</b> <b>1850 F</b> <b>3450 F</b>
--	--	---	--	---

## LES MEDIA SHOP

<b>MEDIA 2000</b> <b>71 rue FONDAUDEGE</b> <b>33000 BORDEAUX</b> <b>Tél:05 56 81 70 22</b> <b>Fax:05 56 81 74 06</b>	<b>MEDIA DIFF</b> <b>6/8 rue Aubuisson</b> <b>31000 TOULOUSE</b> <b>Tél:05 61 99 06 88</b> <b>Fax: 05 61 99 05 89</b>	<b>MICRO MEDIA</b> <b>32 bd Strasbourg</b> <b>34000 MONTPELLIER</b> <b>Tél:04 67 99 46 20</b> <b>Fax:04 67 99 46 21</b>	<b>BIENTÔT</b> <b>MEDIA SHOP</b> <b>À LYON</b>
--	---	---	--

# ABSOLUTE FOOTBALL

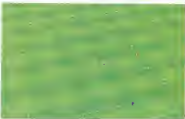
Devant la pléthore de jeux de foot, il est bien difficile de se sortir du lot. Les ambitions de l'équipe anglaise de Virgin sont donc enflammées : elle veut tout simplement détrôner le roi Fifa. Mieux, il s'agirait même d'instaurer une nouvelle gamme, tout comme Fifa l'a si bien fait !



**E**n fait, pour bien commencer la gamme, l'équipe de Crimson vous proposera une rétrospective sur 40 ans de la Coupe du Monde, de 1958 à 1998. Près de 18 mois de travail acharné ont été nécessaires pour retrouver dans les archives tous les noms des joueurs. Pour vous donner une idée du travail accompli, voici quelques chiffres. Plus de 1 000 équipes internationales, soit plus de 16 000 joueurs. Sachant que chacun d'eux est défini par 16 caractéristiques, ce seront donc près de 260 000 attributs qui ont dû être « entrés » dans le programme. En plus, chaque joueur sera représenté correctement en 3D, que cela soit la couleur de sa peau, de ses cheveux, sa taille, etc. De la même façon, vous retrouverez de nombreux stades légendaires (plus de 300 pour être précis), avec comme dernière entrée le Stade de France. Parmi les autres originalités, vous aurez, par exemple, une douzaine de matchs mythiques, où vous prendrez le contrôle d'une des deux équipes, avec un temps limité pour changer le cours de l'Histoire ! Espérons qu'ils nous mettent le match Franco/Allemagne de 1982, que je puisse prendre le contrôle de Baptiste et briser le genou de cet empaginé de Schuster... Il sera donc possible soit de refaire chacune des Coupes du Monde, soit d'essayer des matchs fictifs. Qui aurait fait la France de Platini contre le Brésil de Pelé ?

## Un vrai jeu

Si le réalisme se retrouve donc au niveau historique, il sera aussi présent au niveau de l'ambiance et de la jouabilité. Pour cela, l'équipe a enregistré et numérisé plus de 5 000 images issues des mouvements de divers joueurs profes-







Les photos que nous avons eues pour notre dossier « spécial jeu de rôle », il y a deux mois, m'avaient pourtant préparé. Mais voir le produit tourner n'a fait que confirmer tout le bien que j'en pensais. Attention, une superstar pointe le bout de son nez...

# SWORD AND SORCERY

**A**près plus de dix ans dans le milieu, on devient méfiant, suspicieux, voire pire : paranoïaque. Aussi après quelques minutes de présentation de ce jeu, alors que le responsable du produit continuait à m'affirmer qu'il s'agissait d'une version sans carte 3Dfx, j'en fus presque à lui demander de soulever le capot de la machine pour vérifier. Pour me calmer, il m'expliqua que l'équipe d'Heunstac Park avait bossé près d'un an, juste sur les deux moteurs 3D qui permettent d'afficher des personnages si détaillés, si bien animés et en si grand nombre d'un côté, et une aussi grande variété de décors d'un autre. En effet, habituellement, dans un jeu de rôle en 3D, le joueur dirige un unique personnage, affronte



tant des ennemis globalement peu nombreux (moins d'une dizaine). Ici, le joueur pourra diriger six personnages différents (sans parler des véritables nuées d'ennemis), en les voyant évoluer, soit en vue à la Tomb Raider, soit en vue subjective. Le plus fou c'est que pour une fois, les personnages n'ont pas cet aspect anguleux qui gâche quelque peu le plaisir visuel. Chacun des personnages possèdera en outre une cinquantaine d'animations selon les actions, les attaques ou les sorts lancés... Les développeurs pensent pouvoir afficher une cinquantaine de personnages en même temps. Le tout est de ne pas rendre l'action confuse ou de nuire à la visibilité des combats !

## Joueurs au pluriel

L'une des grosses attentes de *Sword & Sorcery* découle fort logiquement des possibilités offertes par la technologie. Vous pouvez en effet vivre l'aventure seul, d'ingéram alors le groupe de six aventuriers, avec des combats que vous pourrez vivre soit en temps réel, soit en tour de jeu. Dans ce cas, selon l'initiative, vous prendrez le contrôle de chaque aventurier pour le déplacer, attaquer, lancer des sorts ou utiliser des compétences particulières... Vous pouvez aussi jouer en temps réel les combats. Vous aurez alors, *a priori*,



deux possibilités : soit passer de l'un à l'autre pour essayer de tout gérer (cela semble bien difficile), soit en diriger un seul, les autres agissant de leur propre chef (ou selon des directives préalablement données). De même, vous pourrez séparer votre groupe, ce qui sera d'ailleurs nécessaire, pour résoudre des énigmes et des mécanismes demandant justement un peu d'initiative de ce genre. Attention aussi à bien équilibrer votre groupe, avec des guerriers mais aussi des lanceurs de sorts ou des voleurs. Chacun pourra en début de jeu créer son groupe comme bon lui semble, avec de nombreuses races (neuf pour l'instant) et classes de personnages (treize), dont pas mal d'inédites, mais vous trouverez aussi en cours d'aventure, d'autres héros.

## Deux jeux en un

S'il est possible de jouer l'aventure d'un bout à l'autre en solitaire, il sera aussi possible de la vivre en Multijoueur, chacun dirigeant un des personnages du groupe. En fait, c'est peut-être là encore une des originalités du jeu. En effet, il sera possible (d'après ce qui est prévu) de commencer l'aventure seul, puis de prendre un personnage et



► de l'intégrer dans un groupe d'aventuriers en Multijoueur, de gagner expérience et trésors, puis de revenir à sa partie en solitaire. On a encore du mal à imaginer comment les développeurs pourront arriver à gérer les possibilités ainsi offertes, et les éventuels tricheurs. Sachez tout de même, que derrière ce titre, on retrouve D.W. Bradley, le créateur de Wizardry VII. Pour vous donner encore une meilleure idée de l'approche du jeu, sachez aussi que les villes et leurs magasins ou tavernes, seront accessibles via des écrans en 2D avec *scrolling*. Ainsi, vous ne perdrez pas votre temps à errer pendant des heures dans des villes froides et dénuées d'ambiance : vous pourrez directement aller à l'essentiel ; vous préparer et vous équiper le plus vite possible pour repartir à l'aventure !

### Excalibur pharaonique

Tout commence pour votre bande d'aventuriers par la quête de l'épée légendaire de Mayin, une lame maudite, forgée à partir de deux métaux jumeaux, l'un béni, l'autre maudit. De fil en aiguille, ils devront entreprendre diverses

autres missions, dans la plus pure tradition des jeux de rôle. Une clef cachée dans un temple englouti, une pyramide maudite, des oracles... L'histoire va ensuite très vite s'orienter vers le retour du Seigneur de la Mort, Ude D'in Khan (à vos souhaits !), une créature aux pouvoirs incalculables (une Liche pour les rôlistes invétérés). L'inspiration des artistes est clairement la période pharaonique mais vous aurez droit surtout à de très nombreux décors différents, en extérieur ou en intérieur : ici un marais, des ruines ou une forêt, là un château, des cavernes ou un temple englouti. Les décors sont superbes, très détaillés et encore une fois, lorsque je parle de tout ceci, je parle d'une version sans carte 3D ! De même, la magie aura une part essentielle dans cet univers médiéval-fantastique, avec de nombreux sorts aux effets impressionnants. Bref, l'ensemble promet énormément et si l'équipe arrive à tenir ses délais (automne 98) et ses promesses, *Sword & Sorcery* se hissera immédiatement, pour moi, dans le peloton de tête des JDR de la fin de l'année. ■









# Eidos

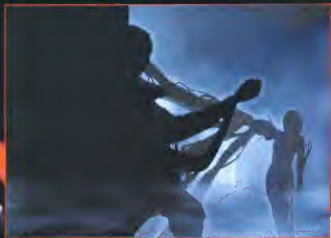
## INTERACTIVE

### *Tempête sur l'échiquier*

Looking Glass Technologies et Ion Storm. La première des deux compagnies a tout simplement développé des titres comme Ultima Underworld et Flight Unlimited. Quant à la seconde, elle est dirigée par le créateur de Doom et Quake : John Romero. Bref, la déferlante Eidos Interactive continue. À quand l'acquisition de Origin et compagnie ? L'avenir nous le dira...

Un reportage réalisé par Tommy Francois

Après Core Design et son Tomb Raider, Eidos Interactive s'attaque à deux autres géants du jeu vidéo. J'ai nommé



# Dark Project

*Marche à l'ombre...*

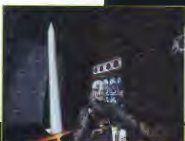


C'est peut-être pour ces raisons que Dark Project, le dernier bébé de Looking Glass, dispose d'un excellent moteur 3D. Un « plus » qui a permis aux concepteurs du jeu d'adopter une approche un peu différente du traditionnel RPG. Et faites-moi confiance, ils en ont une grande expérience. Ce sont tout de même eux les créateurs de Ultima Underworld I et II, System Shock et Terra Nova : Strike Force Centauri ! En fait, Dark Project n'immerge pas le joueur dans des tonnes de statistiques. Les concepteurs ont préféré travailler sur l'histoire et le gameplay.

## Le roi des voleurs

Vous êtes Garrett. Vous habitez une de ces vieilles cités sombres du Moyen Âge. Et cette ville en possède tous les inconvénients. Pour commencer, elle est dirigée par la noblesse et la haute société. Elle a aussi droit à son lot de

C'est dans la banlieue proche de Boston (plus précisément à Cambridge), que se trouvent les locaux de Looking Glass Technologies. Certes, cette région des États-Unis n'a pas vraiment la réputation de la Californie pour ce qui est du climat et du jeu vidéo mais elle présente tout de même quelques petits avantages. En effet, les locaux de Looking Glass Technologies sont à quelques minutes de la prestigieuse institution du MIT (Massachusetts Institute of Technology). Pour les néophytes, sachez qu'il s'agit de la meilleure université américaine en matière de haute technologie... En d'autres termes, Looking Glass Technologies a largement les moyens de rester sur le devant de la scène avec une source de talents aussi forte à proximité. Les fondateurs de Looking Glass se sont d'ailleurs lancés alors qu'ils étaient encore étudiants au MIT.





religieux funaïques, l'Ordre du Marteau. Ils imposent leur idéologie avec un ferveur digne de l'Inquisition espagnole. Bref, une ambiance parfaite pour laisser Garrett exercer ses talents. Eh oui ! Ce dernier est un voleur à l'affût des coups les plus scabreux du coin. Les aventures de Garrett le font évoluer dans les sites les plus inquiétants : prisons, ruines abandonnées, cathédrales hantées, égouts, catacombes et une flopée d'autres endroits où les lois n'existent plus.

Dans Dark Project, vous devez vraiment incarner un voleur au sens propre du terme. Ce ne sont pas vos statistiques qui font évoluer votre personnage mais votre façon de jouer. Tous les niveaux ont été conçus à partir de cette idée. Ils sont sombres pour permettre à votre personnage de se cacher. Il est même possible de complètement passer inaperçu. Il faut être prudent pour ne pas attirer le regard d'un garde. Garrett utilise plusieurs types de flèches grâce ▶





auxquelles il allume ou éteint les torches présentes dans un niveau. En les éteignant, Garrett crée des zones d'ombre où il se dissimule rapidement. La clé de la réussite réside dans la bonne utilisation de l'ombre. Cette dernière facilite vraiment votre évolution.

### Dur d'oreille

Toujours dans la même lignée, vous devez faire attention aux surfaces sur lesquelles vous avancez. Une texture en métal a tendance à résonner alors que du sable atténue les bruits. Pour pallier ce léger problème, Garrett a recours à une sorte de tapis en mousse qui étouffe ses pas. Il lui suffit de dérouler l'objet en question... L'idée étant bien sûr d'agir le plus discrètement possible pour ne pas attirer l'attention. Les gardes réagissent vraiment au moindre bruit, ils sont très vifs. S'ils remarquent Garrett, il ne lui reste plus qu'à se coller contre un mur en espérant qu'ils ne le trouvent pas. Garrett a aussi la possibilité de créer des diversions. Il dispose d'un *kit* de voleur, équipé d'une flopée de gadgets qui font de votre parcours un véritable régal.

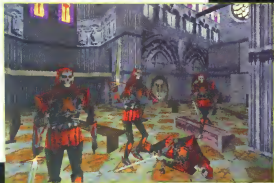
Lorsque vous ne trouvez pas de solution pour passer *incognito*, il existe encore quelques options différentes. La première est bien sûr de foncer dans le tas. Dans ce cas, le reste de la garde va sans doute vous tomber dessus dans les secondes qui suivent. Et il est quasiment impossible de se battre contre deux ou trois adversaires en même temps. Il



est donc conseillé d'attirer l'attention d'un des gardes pour le tuer ou l'assommer. Vous n'êtes d'ailleurs pas obligé de massacrer tout le monde. Un simple coup de gourdin dans le dos rend votre adversaire impotent. Il ne vous reste plus alors qu'à tirer son corps dans une zone d'ombre.

Il faut toujours étudier chaque situation avec beaucoup de réflexion. Certains gardes donnent l'alerte dès qu'ils entendent le moindre bruit. Le jeu se transforme ensuite en une course poursuite où il est difficile de ne pas se faire attraper par les adversaires. Le but du jeu est donc de rattraper le garde en question avant qu'il ne rejoigne ses complices.

Les concepteurs ont vraiment réalisé une petite prouesse ▶



# Le jeu préféré des Kinés !



Va te faire tourner la tête

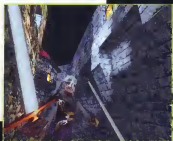
4 héros partent en croisade contre les forces du mal, décidés à protéger le livre d'Hexplore.

Des déplacements suivis par des mouvements de caméra à 360° ! Une représentation en 3D isométrique unique !

Une équipe de 4 personnages à contrôler au cours d'une formidable épopée !

Un mode multi-joueurs (Internet et réseau local) permettant de jouer jusqu'à 3, en mode coopératif !





► avec Dark Project car vous êtes constamment sur vos gardes. Le moindre bruit vous fait sursauter. Votre oreille reste tendue à l'écoute de vos adversaires. Ces derniers ont d'ailleurs des réactions intéressantes puisqu'elles ne se répètent pas souvent. On a vraiment l'impression de parcourir un jeu « intelligent », ce qui n'est pas courant de nos jours. Dans la majorité des cas, vos ennemis vous foncent dessus... Dans Dark Project, les gardes utilisent même des parades. Les combats rappellent un peu ceux d'un Prince of Persia. On ne sait jamais sur qui on va tomber ou si son niveau en escrime est meilleur que le nôtre.

### Jo la bricole

Si cela ne vous suffit pas, vous pouvez toujours jouer avec certains mécanismes du décor car toutes les machines fonctionnent réellement. Vous avez ainsi le loisir de construire certaines armes. Comme vous pouvez le voir, Dark Pro-



ject est un RPG qui privilégie les actions de votre personnage, et ceci au cours d'une bonne vingtaine de missions. Les programmeurs de Dark Project ont aussi mis au point un nouveau système Act/React. Il permet au joueur d'utiliser les objets trouvés avec beaucoup plus d'intelligence qu'un traditionnel RPG. En général, il faut trouver une clé ou un artefact qui vous permet d'accéder au reste du niveau. Dans Dark Project, les objets appartiennent à des classes déterminées. Ainsi, tout ce qui a trait au feu a la même réaction avec un objet précis. Le joueur ne se retrouve donc pas dans des situations frustrantes où il cherche désespérément l'objet sauveur. Les combinaisons sont multiples. Les personnages du jeu agissent de la même manière. Leurs actions sont différentes en fonction du lieu dans lequel ils se trou-

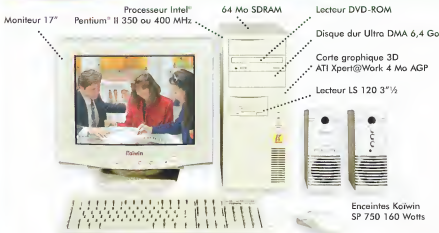


vent. Tout ce qui est géré par le moteur 3D de Dark Project analyse le contexte présent et évolue ou réagit en fonction de ce dernier. Cela donne une ambiance assez particulière au jeu. Pour conclure, Dark Project s'annonce vraiment comme l'un des titres intéressants de cette année. Soyez tout de suite rassuré, les programmeurs ont pensé à tout le monde puisqu'ils développent une version sans accélération 3D et une autre avec. Merci messieurs... ■





## LE PC PROFESSIONNEL QU'IL VOUS FAUT !



### MANAGER AGP/DVD

- Processeur Intel® Pentium® II 350 MHz ou 400 MHz
- Carte Mere Kaiwin/Gigabyte BX AGP
- 64 Mo SDRAM
- Disque dur 6,4 Go Ultra DMA
- Lecteur de DVD-ROM
- Lecteur LS 120 3 1/2" + 1 courtoche
- Carte graphique ATI Xpert@Work 4 Mo AGP
- Carte sonore Sound Blaster AWE 64 Edition Spéciale
- Haut-Parleurs Kaiwin SP 750 160 Watts
- Boîtier moyenne tour ATX - 230 Watts
- Clavier Kaiwin Phoenix 105 touches PS
- Souris Microsoft Intellimouse PS
- Moniteur 17", Pitch 0,28 mm
- Windows 95, Parks 95
- Norme CE

Option  
"Coupe du Monde 98"  
Transformer votre PC en TV  
avec AT All-in-Wonder Pro  
+ 790 FTT



Mise à jour  
Windows 98  
Offerte

MANAGER AGP/DVD 350 MHz

**18 590 FTT**

MANAGER AGP/DVD 400 MHz

**19 990 FTT**

Pour contacter KAIWIN : 01 49 84 94 14

Nos clients Kaiwin chez nos revendeurs :			
1. ADAM & PIERRE	16. BOUTIER	31. GUYON	46. LAFITE
2. ALBERT & FILS	17. BOUTIER	32. GUYON	47. LAFITE
3. ALBERT & FILS	18. BOUTIER	33. GUYON	48. LAFITE
4. ALBERT & FILS	19. BOUTIER	34. GUYON	49. LAFITE
5. ALBERT & FILS	20. BOUTIER	35. GUYON	50. LAFITE
6. ALBERT & FILS	21. BOUTIER	36. GUYON	51. LAFITE
7. ALBERT & FILS	22. BOUTIER	37. GUYON	52. LAFITE
8. ALBERT & FILS	23. BOUTIER	38. GUYON	53. LAFITE
9. ALBERT & FILS	24. BOUTIER	39. GUYON	54. LAFITE
10. ALBERT & FILS	25. BOUTIER	40. GUYON	55. LAFITE
11. ALBERT & FILS	26. BOUTIER	41. GUYON	56. LAFITE
12. ALBERT & FILS	27. BOUTIER	42. GUYON	57. LAFITE
13. ALBERT & FILS	28. BOUTIER	43. GUYON	58. LAFITE
14. ALBERT & FILS	29. BOUTIER	44. GUYON	59. LAFITE
15. ALBERT & FILS	30. BOUTIER	45. GUYON	60. LAFITE
16. ALBERT & FILS	31. BOUTIER	46. GUYON	61. LAFITE
17. ALBERT & FILS	32. BOUTIER	47. GUYON	62. LAFITE
18. ALBERT & FILS	33. BOUTIER	48. GUYON	63. LAFITE
19. ALBERT & FILS	34. BOUTIER	49. GUYON	64. LAFITE
20. ALBERT & FILS	35. BOUTIER	50. GUYON	65. LAFITE
21. ALBERT & FILS	36. BOUTIER	51. GUYON	66. LAFITE
22. ALBERT & FILS	37. BOUTIER	52. GUYON	67. LAFITE
23. ALBERT & FILS	38. BOUTIER	53. GUYON	68. LAFITE
24. ALBERT & FILS	39. BOUTIER	54. GUYON	69. LAFITE
25. ALBERT & FILS	40. BOUTIER	55. GUYON	70. LAFITE
26. ALBERT & FILS	41. BOUTIER	56. GUYON	71. LAFITE
27. ALBERT & FILS	42. BOUTIER	57. GUYON	72. LAFITE
28. ALBERT & FILS	43. BOUTIER	58. GUYON	73. LAFITE
29. ALBERT & FILS	44. BOUTIER	59. GUYON	74. LAFITE
30. ALBERT & FILS	45. BOUTIER	60. GUYON	75. LAFITE
31. ALBERT & FILS	46. BOUTIER	61. GUYON	76. LAFITE
32. ALBERT & FILS	47. BOUTIER	62. GUYON	77. LAFITE
33. ALBERT & FILS	48. BOUTIER	63. GUYON	78. LAFITE
34. ALBERT & FILS	49. BOUTIER	64. GUYON	79. LAFITE
35. ALBERT & FILS	50. BOUTIER	65. GUYON	80. LAFITE
36. ALBERT & FILS	51. BOUTIER	66. GUYON	81. LAFITE
37. ALBERT & FILS	52. BOUTIER	67. GUYON	82. LAFITE
38. ALBERT & FILS	53. BOUTIER	68. GUYON	83. LAFITE
39. ALBERT & FILS	54. BOUTIER	69. GUYON	84. LAFITE
40. ALBERT & FILS	55. BOUTIER	70. GUYON	85. LAFITE
41. ALBERT & FILS	56. BOUTIER	71. GUYON	86. LAFITE
42. ALBERT & FILS	57. BOUTIER	72. GUYON	87. LAFITE
43. ALBERT & FILS	58. BOUTIER	73. GUYON	88. LAFITE
44. ALBERT & FILS	59. BOUTIER	74. GUYON	89. LAFITE
45. ALBERT & FILS	60. BOUTIER	75. GUYON	90. LAFITE
46. ALBERT & FILS	61. BOUTIER	76. GUYON	91. LAFITE
47. ALBERT & FILS	62. BOUTIER	77. GUYON	92. LAFITE
48. ALBERT & FILS	63. BOUTIER	78. GUYON	93. LAFITE
49. ALBERT & FILS	64. BOUTIER	79. GUYON	94. LAFITE
50. ALBERT & FILS	65. BOUTIER	80. GUYON	95. LAFITE
51. ALBERT & FILS	66. BOUTIER	81. GUYON	96. LAFITE
52. ALBERT & FILS	67. BOUTIER	82. GUYON	97. LAFITE
53. ALBERT & FILS	68. BOUTIER	83. GUYON	98. LAFITE
54. ALBERT & FILS	69. BOUTIER	84. GUYON	99. LAFITE
55. ALBERT & FILS	70. BOUTIER	85. GUYON	100. LAFITE

Pour recevoir le catalogue Kaiwin, envoyez le coupon à :  
Kaiwin, 57 Av. du Populaire, Melles 611, 34030 Fresnes Cedex  
Nom :  
Adresse :  
Code postal : Ville :

# Daikatana

*Doom, le retour*



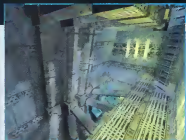
**J**ohn Romero est le créateur de Daikatana. Pour vous le situer, c'est tout simplement le génie qui se cache derrière deux des plus grands classiques du jeu vidéo.

Je parle bien sûr de Doom et de Quake. Succès oblige, John a décidé de quitter Id Software en 1997 pour créer sa propre compagnie de développement : Ion Storm. Depuis ce jour, il crie bien haut et fort que la technologie n'est pas importante dans un jeu vidéo. Ce qui compte vraiment c'est le concept et la maniabilité du personnage principal. Tout le monde sait que la technologie n'a pas contribué à l'immense succès de Doom ou de Quake... Trêve de sarcasmes, John cherche à prouver quelque chose avec Ion Storm et il compte bien réussir. Pour commencer, il n'a pas du tout investi dans le développement d'un moteur 3D. Il a tout simplement acheté la licence du moteur Quake à Id Software pour l'implémenter dans Daikatana. Le temps de production de ce dernier ayant un peu traîné, Quake II est sorti entre-temps. Ayant tous droits d'accès à cette licence, John a bien sûr décidé de passer au moteur de Quake II. Six mois de travail ont été nécessaires pour accomplir cette tâche laborieuse alors que la technologie ne compte pas vraiment dans un jeu... Vous l'avez compris, John y attache tout de même une certaine importance. En tout cas assez pour se procurer l'un des meilleurs moteurs 3D du marché. Ça ne s'arrête pas là. En effet, John trouvait qu'il manquait quelques éléments à la nouvelle version du moteur Quake. Les éclairages en couleur ne lui suffisaient pas. Il a donc décidé de rajouter l'*alpha-blending*, un effet graphique particulièrement utilisé dans Incoming

## Du monde au portillon

John s'est aussi intéressé au moteur d'affichage des personnages. Pour commencer, la peau des ennemis se déforme en fonction de leurs animations. En d'autres termes, on n'a pas vraiment de « joint » entre les polygones. Par exemple,





la peau qui recouvre les coques s'étire lorsque les bras d'un personnage se plient ! Une autre amélioration dans le moteur d'affichage des personnages réside dans le calcul en temps réel des polygones qui constituent chacun d'entre eux. Ainsi, lorsqu'ils s'éloignent de la caméra, le moteur 3D « retire » des surfaces. Le moteur n'a donc moins de polygones à dessiner. C'est un algorithme compliqué puisqu'il ne faut pas se débarrasser des facettes importantes (telles que les épaules d'un personnage). Le programmeur doit donc trouver une technique pour apprendre au moteur comment réagir en fonction des différentes formes des personnages. Qu'à plus est, la version DarkKatana du moteur Quake II n'affiche pas les polygones qui ne sont pas visibles. Ces derniers étaient semblent peut-être anodins mais sachez tout de même que grâce à eux, les ralentissements ne sont plus



chose fréquente. Cette technique permet d'afficher plus de personnages à l'écran. L'idée de John Romero étant bien sûr de revenir vers le style de Doom. Souvenez-vous ! Vous rentrez dans des pièces surpeuplées d'adversaires. Votre victoire dépendant de votre capacité à vous énerver sur la touche de tir en esquivant les bulles qui fusaient de tous les côtés.

### **Vous n'êtes plus seul...**

Bref, un peu plus d'action que Quake... Toujours pour améliorer votre expérience, John a passé énormément de temps sur le contrôle de la souris. Les amateurs de Quake se sont peut-être aperçus que la souris ne jouit pas d'une fluidité parfaite. Lors des déplacements rapides, elle a légèrement tendance à accrocher. Bref, un détail intolérable pour quel-





► qu'un pour qui l'importance du gameplay prime. Le joueur doit pouvoir viser sa prise avec une précision démoniaque. Il n'est pas question de le frustrer. Bref, John ne plaisante pas avec la jouabilité ! John Romero a aussi effectué un gros travail sur le concept même du jeu. Fini le temps où vous étiez seul face à une horde de monstres. Daikatana est le premier jeu, à ma connaissance, qui vous propose un système de collaboration entre deux tierces parties. Vous incarnez Hiro Miyamoto. Contrairement à la majorité des jeux de genre, vous ne vous la « joiez » pas à la Rambo. Vous êtes accompagné par la charmante Mikiko Ebihara et Super Fly Daikatana est le nom d'une fabuleuse épée forgée par Inshiro Miyamoto, un grand armurier.

### En route pour l'aventure !

Une fois son travail accompli, Inshiro s'est aperçu que la Daikatana possédait des pouvoirs extraordinaires. Entre autres, la capacité de voyager à travers le temps. Conscient des conséquences qu'une épée de ce calibre (sic !) peut avoir sur l'Histoire, Inshiro décide de détruire la Daikatana et de mettre fin à sa vie pour garder le secret. L'âme en peine, Inshiro se jette dans le volcan Fujiya. Quelques siècles plus tard, en 2455, le docteur Ebihara et son équipe, Team Éternité, font des recherches sur le même site. Ebihara est un descendant direct de Miyamoto. Il est en même temps la risée de toute la communauté scientifique. En effet, notre homme est persuadé que d'une façon ou d'une autre, la Daikatana a changé la lignée de sa famille. Il pense que c'est grâce à elle que ses ancêtres ont découvert le remède ►



## P C

Ubik . Earth 2140 . The JourneyMan Project 3 . Front de l'Est  
Semper FI . Zero Zone . Ultimate Race . Croc . Lords of Magic  
Ski Racing . F/A-18 Korea . Blade Runner . Kitchenette . Riven  
Croisades . Longbow 2 . Age of Empires . Quake 2 . USCF Chess  
Les Visiteurs . Wing Commander Prophecy . Tomb Raider 2  
Titanic, un Voyage Interactif . Flight Simulator 98 . Oddworld  
l'Enigme de la Tombe Royale . Flight Unlimited II . Pilgrim  
Virtua Fighter 2 . etc...

## PLAYSTATION

Star Wars - Masters of Teräs Käsi . Jet Rider 2 . Pitfall 3D . Chilli  
Discworld 2 . Bloody Roar . Need For Speed III . Versailles  
Diablo . Cool Boarders 2 . Powerboat Racing . Shadow Master  
Nightmare Creatures . Fighting Force . Tomb Raider 2 . Iznogoud  
MDK . Final Fantasy 7 . Pandemonium 2 . Moto Racer . etc...

+++ RUBRIQUE HARDWARE +++ MAC +++ NINTENDO 64



Recevez chez vous, sous 48h, toutes les nouveautés CD-ROM, jeux Playstation et K7 parmi près de 400 titres en stock, en vous connectant par minitel sur **3617 BCD**

### Le Meilleur Chemin

Composez **3617 BCD** sur votre minitel, indiquez votre adresse de livraison, choisissez le ou les titres qui vous intéressent, vous recevrez les produits commandés, sans frais de port : vous ne payez que la communication (5,57 F/mn)\*

**Best Way to CD**



► contre le SIDA en 2025. Il veut absolument retrouver cette épée pour en étudier les propriétés...

Je vous le donne en mille comme en cent, Team Eternité la trouve. Mais dans l'aventure, la moitié de l'équipe trouve la mort. Cet événement tragique ne permet pas au docteur Ebihara d'apprécier ce moment tant attendu à sa juste valeur. Même ses deux assistants, Mikiko (sa fille) et Hiro, sont désolés par la tournure qu'ont pris les événements. Bref, la seule personne qui ne semble pas touchée est l'assistant de Ebihara, le docteur Yoshida. Au cours de la première expérience temporelle, pour laquelle Hiro et Mikiko sont choisis, les affaires ne s'arrangent pas. Alors que Mikiko et Hiro voyagent à travers le temps, Yoshida s'empare de la Dalkatana. L'assistant est un grand frustré et ne vit que pour connaître la gloire de sa famille. Bref, il se sert de l'épée pour s'emparer du remède contre le SIDA. Lorsque Hiro et Mikiko reviennent de leur petite escapade temporelle, ils s'aperçoivent que tout a changé en 2455. Ils ne mettent pas longtemps à comprendre ce qui s'est passé. C'est donc avec un amer goût de vengeance qu'ils partent en quête pour retrouver la Dalkatana.

## À chaque ennemi son époque

John Romero a tout simplement cherché à vous proposer une histoire aussi intéressante que le jeu. Comme les autres éléments du jeu, cette histoire influence le *gameplay*. Pour commencer, deux personnages parcourent les niveaux à vos côtés. Ensuite, les concepteurs ont pu prendre beaucoup de liberté avec les niveaux. Le jeu est décomposé en quatre épisodes qui vous font voyager dans la Grèce Antique, au Moyen Âge, dans le futur (2455) et dans un avenir plus

proche (2025). Chaque monde est d'ailleurs constitué de sept niveaux (plus une mission cachée). Soit plus de 32 niveaux dans lesquels vous allez rencontrer des monstres très différents. Chaque époque a sa propre panoplie d'adversaires et sa propre interface de jeu. On peut dire que John a le souci du détail... Je ne m'attarderai pas trop sur les sept pouvoirs de la Dalkatana que vous avez en plus de vos sept armes car il faut en laisser un peu pour plus tard. Dalkatana a donc le potentiel d'un Doom ou d'un Quake. Reste à savoir si les derniers mois de développement vont être aussi fructueux que les premiers. Je mise tout sur John... ■



# MÉDIA STORE

**35 rue Boursault  
75017 (métro Rome)**

**Tél. 01 55 30 00 36**  
**Fax : 01 55 30 00 89**

**Venez découvrir son magasin et  
profitez de ses super promos hebdomadaires**

**Nous vous proposons un service de qualité pour des prix défiant toute concurrence**

Pour tout premier achat, Média store vous offre un  surprise

JEUX PC CD ROM

[illegible]

WORTH	200 F
WORTH IN LUCK	310 F
WORTH ISLAND #2	300 F
WORTH HADLEY	300 F
WORTH HENNING	310 F
WORTH LINE	300 F
WUTLAW	300 F
WUTLAW #1	300 F
WUTLAW CHAIR	310 F
WUTLAW JUST SW	300 F
WUTLAW #2	300 F
WUTLAW #3	310 F
WUTLAW #4	300 F
WUTLAW #5	300 F
WUTLAW #6	310 F
WUTLAW #7	300 F
WUTLAW #8	310 F
WUTLAW #9	300 F
WUTLAW #10	310 F
WUTLAW #11	300 F
WUTLAW #12	310 F
WUTLAW #13	300 F
WUTLAW #14	310 F
WUTLAW #15	300 F
WUTLAW #16	310 F
WUTLAW #17	300 F
WUTLAW #18	310 F
WUTLAW #19	300 F
WUTLAW #20	310 F
WUTLAW #21	300 F
WUTLAW #22	310 F
WUTLAW #23	300 F
WUTLAW #24	310 F
WUTLAW #25	300 F
WUTLAW #26	310 F
WUTLAW #27	300 F
WUTLAW #28	310 F
WUTLAW #29	300 F
WUTLAW #30	310 F
WUTLAW #31	300 F
WUTLAW #32	310 F
WUTLAW #33	300 F
WUTLAW #34	310 F
WUTLAW #35	300 F
WUTLAW #36	310 F
WUTLAW #37	300 F
WUTLAW #38	310 F
WUTLAW #39	300 F
WUTLAW #40	310 F
WUTLAW #41	300 F
WUTLAW #42	310 F
WUTLAW #43	300 F
WUTLAW #44	310 F
WUTLAW #45	300 F
WUTLAW #46	310 F
WUTLAW #47	300 F
WUTLAW #48	310 F
WUTLAW #49	300 F
WUTLAW #50	310 F
WUTLAW #51	300 F
WUTLAW #52	310 F
WUTLAW #53	300 F
WUTLAW #54	310 F
WUTLAW #55	300 F
WUTLAW #56	310 F
WUTLAW #57	300 F
WUTLAW #58	310 F
WUTLAW #59	300 F
WUTLAW #60	310 F
WUTLAW #61	300 F
WUTLAW #62	310 F
WUTLAW #63	300 F
WUTLAW #64	310 F
WUTLAW #65	300 F
WUTLAW #66	310 F
WUTLAW #67	300 F
WUTLAW #68	310 F
WUTLAW #69	300 F
WUTLAW #70	310 F
WUTLAW #71	300 F
WUTLAW #72	310 F
WUTLAW #73	300 F
WUTLAW #74	310 F
WUTLAW #75	300 F
WUTLAW #76	310 F
WUTLAW #77	300 F
WUTLAW #78	310 F
WUTLAW #79	300 F
WUTLAW #80	310 F
WUTLAW #81	300 F
WUTLAW #82	310 F
WUTLAW #83	300 F
WUTLAW #84	310 F
WUTLAW #85	300 F
WUTLAW #86	310 F
WUTLAW #87	300 F
WUTLAW #88	310 F
WUTLAW #89	300 F
WUTLAW #90	310 F
WUTLAW #91	300 F
WUTLAW #92	310 F
WUTLAW #93	300 F
WUTLAW #94	310 F
WUTLAW #95	300 F
WUTLAW #96	310 F
WUTLAW #97	300 F
WUTLAW #98	310 F
WUTLAW #99	300 F
WUTLAW #100	310 F

## DESCRIPTION

DIAMOND 3DFX2 :	1599 F
MAXI SOUND HOME STUDIO 2 :	929 F
MAXI SOUND DYNAMIC 3D :	449 F
SOUND BLASTER AWE 64 GOLD :	399 F
SOUND BLASTER AWE 64, EDIT. SPE. :	500 F
MAXI DVD THEATER :	1599 F
HAUTS-PARLURS CSW200 :	999 F
MEMMOIRE D'ONCE FEEDBACK PRO :	599 F

**CHARME RESERVE AUX ADULTES**

**2 CD ROMS ACHETÉS = 1 GRATUIT**

DESPORN OBSESSION VOL.5	119
DESIRES ET PERVERSION VOL2	119
OGCINO CLINIQUE VOL3	119
BLUE GIRL VOL3	119
SEXY SPECIAL	119
DESIRES ET PERVERSION VOL7	138
MORE LESBOS	119
LINGERIES	95
TRIO AND MORE	119
DESIRES ET PERVERSION VOL5	119
DESIRES ET PERVERSION VIDEO VOL.1	138
LES FILLES DE ALDO BERGAMAN	128
LES FILLES DE MIKE ANCHER	128
PASSEPORT X A BUDAPEST	138
PLAISIRS D'AGE MUR VOL.1	138
FURIES LESBIENNES	138
A FILLES BOUCHES	138
PERVERSIONS INTERDITES	138
REVES DE PUCELLES	138
FOUETTES ANNALES	138
JEUX DE GOD	129
AUDACE	140
LES GOURMES	140
SPECIALE EJACULATION	140
SPECIALLES LESBIENNES	140
SPECIAL JEU DE LANGUE	140
SPECIAL DOUBLE	140
SPECIALLE SOOO	119
SPECIALLE PIPE	119
FANTASMES A LA GAITE AVEC OLIVIA	119
PULSIONS INTERACTIVES AVEC OLIVIA	119
BUTTHUT VOL 1	119
THE RETURN NADINE BROOK	119
THE DILDO REMIX	119
WOMEN A GAY	140
LES DEPOSEURS PINTEROET	140

**CONTACTER NOUS, NOUS  
VOUS ECHANGIONS  
2 JEUX D'OCCASION  
RECENTS CONTRE UN JEU  
NEUF**

## MÉNAGESTORE DÉVELOPPE SON RÉSEAU DE FRANCHISSES

CHERS INDÉPENDANTS, PARTICULIERS, VENEZ NOUS  
REJOINDRE,  
VOUS POURREZ AINSI PROFITER :

- DES TARIFS EXCEPTIONNELS
- DES FORMATIONS THÉORIQUES ET PRATIQUES
- UN IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE ET DES DÉLAIS DE  
TRAVAIL SÉRIEUX CONCURRENCE.

CONTACTEZ-NOUS AU : 01 55 30 00 36

CONTACTEZ-NOUS AU : 01 55 30 00 36

**BON DE COMMANDE A RETOURNER ou FAXER à MEDIA STORE**  
35 rue Boursault 75017 PARIS

Tel: 01 55 30 00 36 Fax : 01 55 30 00 89

Nom et Prénom : .....

Adresse : .....

CP + VIIIa :

Titre	Quantité	Prix unitaire	Total

☐ Je certifie être majeur + signature (pour CD-Rom de chèque)

Participation aux feux de nuit

Total

\* Offre non cumulable et valable jusqu'au 29/05/14 dans la limite des stocks disponibles



# Dominion



**D**ominion est le second titre du catalogue Ion Storm et ce n'est pas le dernier. Il faut le savoir, Ion Storm travaille déjà sur une flopée d'autres jeux en interne et en externe. Histoire de vous mettre un peu l'eau à la bouche, le troisième projet s'appelle Anachronox. C'est une sorte de Daikatana qui se rapproche un peu de Dark Project. Les concepteurs de Ion Storm travaillent aussi sur la suite de Daikatana. Logique oblige, il s'agit de Daikatana 2. Ce projet a été confié à Human Head, les développeurs qui ont travaillé sur Heretic, Hexen et Hexen II. Ça devrait pulser ! Pour finir, Dos Ex et Doppelgänger sont les deux derniers projets dont nous sommes au



## Menace intergalactique



contraint. Bref, un menu assez alléchant pour une compagnie qui vient de voir le jour. Je dirais même plus, une sélection incroyable pour une société qui n'a jamais sorti un seul jeu ! Nous avons donc décidé de vous parler du premier jeu qui sortira des locaux de Ion Storm : Dominion. Même si Dominion est estampillé « Ion Storm », on ne peut pas dire que ce soit entièrement un projet de cette société. En effet, Tom Porter, le chef d'équipe, nous vient tout droit de 7th Level. Il a quitté la compagnie avec son projet et a décidé de le finir chez Ion Storm.

### Regardez où vous tirez !

Comme vous pouvez le voir sur les screenshots, Dominion est relativement proche de Command & Conquer ou Starcraft. Tom Porter a essayé tant bien que mal de regrouper tous les éléments qui font la force de ces deux produits. Vous jouez une des quatre races présentes dans le jeu. Le concept ressemble un peu à celui des Protoss dans Starcraft. Tout tourne autour d'une énergie maîtresse. Il n'est pas nécessaire de perdre son temps à attendre longtemps que l'une de vos structures se construise. Tout se fait très rapidement tant que c'est dans la zone d'influence de votre ressource. Votre niveau d'énergie affecte même l'efficacité de vos hommes et véhicules. Il faut donc faire attention à l'emplacement de vos structures d'énergie. Jusqu'ici, rien de très original.



C'est au niveau des unités que Tom Porter a fait un gros travail. La supériorité numérique n'est pas synonyme de victoire. Bien au contraire, il faut vraiment élaborer des stratégies avec des unités variées pour être certain de remporter la bataille. Même au sein de vos troupes, il faut faire attention à ce que vous faites. Dans Starcraft, un missile n'affecte qu'une seule unité alors que dans Dominion il touche toutes les unités avoisinantes !

### Sur la brèche

Vous contrôlez tout de même la position de vos troupes. Je m'explique. Vous avez la possibilité de les faire s'agenouiller ou ramper. Cela leur permet de ne pas se faire repérer par les unités de défense qui sont dévastatrices. Si un commandant fait partie d'un groupe, il prendra l'initiative



de ramper en cas de danger. L'officier leur fait aussi faire un peu d'exercice dans un moment de repos, ce qui leur permet de régénérer leurs forces. Dominion est d'autant plus difficile que l'intelligence artificielle est très développée. L'ordinateur est au courant des actions de toutes ses troupes à tout moment de la partie. Même celles qui ne semblent rien faire sont actives. L'ordinateur ne va jamais chercher à vous confronter de face, il est très stratégique et attaque les lieux jugés plus importants. Par exemple, si vos troupes sont étendues en générant quelques réacteurs d'énergie, il va chercher à attaquer ces dernières pour affaiblir toutes vos forces. Bref, Dominion s'annonce relativement bon. Même si ce n'est pas le meilleur titre en préparation chez Ion Storm. Il devrait faire des heureux chez les amateurs de jeux de stratégie en temps réel. ■



## La rédac' en folie !

Un événement médiatique de la portée de la Coupe du Monde, ça se décline, forcément. Et à toutes les sauces : dentifrice, gobelet de plastique, préservatif, téléphone portable, timbre-poste, rien n'échappe à la déferlante nationalisto-footballistique. Surtout pas le jeu vidéo. D'où certains effets secondaires, dus à l'ingestion forcée de ballons ronds et autres Footix.



### CÉDRIC vs Footix

La première fois qu'il entendit « Footix », Cédric comprit « Foot-X ». Croyant commander la poupée gonflable d'une « pom-pom girl », Cédric obtint une peluche à tête de poulet. Sa déception fut telle (on le comprend) que la simple vue d'une poule suffisait à le plonger dans une rage destructrice. Déshérité par ses parents après qu'il eut éviscéré le poulailler familial, il crut pouvoir oublier en testant Coupe du Monde 98... Grosse erreur. Bloqué devant l'écran de son PC depuis trois semaines, il picore les touches du clavier en caquetant doucement, un sourire niais plaqué sur le visage.



ÉRIC

### souffle un peu

Pour Éric, toute manifestation susceptible d'entraîner des débordements alcooliques l'emplît de joie. Il s'est donc commandé quelques quarante caisses de champagne Coupe du Monde, histoire de fêter l'événement. Afin de surveiller son taux d'alcoolémie, il s'est même acheté un ballon. Retrouvé nu à 4 heures du matin, pendu à son balcon et chantant à tue tête le « Cœur de Camaret », il a été arrêté pour tapage nocturne, exhibitionnisme et outrage à un représentant de l'ordre. Après avoir plaidé non coupable puisque « les dauphins n'avaient pas changé de couleur », Éric s'est enivré avec Unreal



FRED

### se fait beau

Fred a profité de la Coupe du Monde pour refaire sa garde-robe, déjà obsolète depuis de longues années. Finies les pattes d'épiti, les cols pelle à tarte et les motifs à fleurs. Seulement encore une fois, sa petite taille ne lui a pas permis de s'habiller tel qu'il l'aurait souhaité. Tee-shirts trop longs, chaussures démesurément grandes, il s'est finalement rabattu sur le rayon 6-8 mois. Outre un joli bonnet bleu blanc rouge pour le protéger du soleil estival, Fred s'est trouvé très à son avantage dans un pyjama à l'effigie de Footix. Désormais à l'aise dans son petit lit, Fred ne vient plus à la Rédac', il dort.



## LES MEILLEUX DE MOIS

N°108	Fallout	Interplay	★★★★
N°103	Lands of Lore 2	Westwood	★★★★
N°85	Diablo	Bizzard	★★★★
N°92	Mention 59	Studio 3DO	★★★★
N°93	Daggerfall	Bethesda Soft	★★★★

## TOP SIMULATION

N°106	Longbow 2	E.A./Jane's	★★★★
N°105	F-22 ADF	DOD	★★★★
N°105	I-War	Ocean	★★★★
N°90	AH64-D Longbow	E.A./Jane's	★★★★
N°87	Warbirds	I. Creations	★★★★

## DISPARITION

N°87	Duke Nukem 3D	US Gold	★★★★★
N°111	Unreal	GT Interactive	★★★★★
N°103	Fun Tracks	Virgin	★★★★★
N°94	Archimedes	Blue Byte	★★★★★
N°91	Quake	GT Interactive	★★★★★

## TOP SPORT

N°111	Coupe du Monde 98	E.A. Sports	★★★★★
N°105	F1 Racing	Ute Soft	★★★★★
N°105	Virtual Pool 2	Interplay	★★★★★
N°105	NBA Live 98	E.A. Sports	★★★★★
N°95	Sensible World of...	Sensible Soft	★★★★★

## TOP STRATÈGE

N°103	Total Annihilation	GT Interactive	★★★★★
N°94	Alerte Rouge	Westwood	★★★★★
N°110	Starcraft	Bizzard	★★★★★
N°109	Starzone	Activision	★★★★★
N°104	Age of Empires	Microsoft	★★★★★

## TOP AVENTURE

N°93	Spycraft	Activision	★★★★★
N°105	Blade Runner	Westwood	★★★★★
N°105	Tomb Raider 2	Edios	★★★★★
N°105	Monkey Island 3	LucasArts	★★★★★
N°102	Dark Earth	Kalisto	★★★★★

TOP DU MOIS	STIPHANE	OLIVIER	ÉRIC	FRÉD	THIERRY	CLÉMENT	MÉHAC GÉRARD	PAGE
MARCEL	★★★★★	-	★★★★	★★★★★	-	★★★★	★★★★★	P.144
COUPE DU MONDE 98	★★★★	-	-	-	★★★★	★★★★★	★★★★★	P.162
SPECOPS	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P.160
EXPLORE	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	★★★★	P.168
ARMY MEN	★★★★	-	-	★★★★	★★★★	-	★★★★	P.156
MIGHT AND MAGIC VI	★★★★	★★★★	-	-	-	-	★★★★	P.176
TOTAL ANNIHILATION : CONTRE-ATTAQUE	-	-	-	★★★★	-	★★★★	★★★★	P.182
MONSTER TRUCK MADNESS 2	-	-	★★★★	★★★★	-	-	★★★★	P.184
GUN 3D	-	-	-	-	★★★★	★★★★	★★★★	P.188
OUTWARS	-	★★	★★	★★	-	-	★★★★	P.180

Dante, Bouk

★ PFF

★★ Sof

★★★ Mous

★★★★ Yach

★★★★★ Glaf

★★★★★ 8th Lovey !!!

## DIDIER

### famille nombreuse

Didier adore le foot. Il l'adore tellement qu'il décide il y a quelques années de monter son propre club : le J.C. Latil. Son déménagement en province n'est pas étranger à ce projet, son troisième marmot non plus. Perfectionniste dans l'âme, Didier compte en effet monter son équipe à partir de sa progéniture : arbitres et remplaçants compris ! Et vous savez quoi ? Il paraîtrait qu'il adore aussi le rugby ! En attendant de concrétiser ses rêves de paternité sportive, il joue à Might & Magic VI et pense passer sous peu au câble, histoire d'avoir Eurosport !



## OLIVIER

### footballeur Killer

Olivier a profité de ses vacances pour s'inscrire au Football Club de Refil-Les-Carrières (à 38 km de Paris). Encore conditionné par ses journées de 26 h passées sur Ultima Online, il décide d'appliquer au foot ce qu'il avait appris dans UO. Il fit monter sa « force » en coupant les montants des cages, gagna des points de « dextérité » en tricotant des shorts et devint en quelques semaines le leader de son club. Bref, il commença à s'ennuyer. Il décide donc de devenir PK (Player Killer) et étrangle un à un les membres de son équipe avec leur écharpe PS G. Il joue depuis à SpecOps en comptant ses oranges.

## THIERRY

### enfin récompensé

Thierry s'est largement insurgé contre la remise d'un trophée en or à quelques péquenots en shorts qui courent après une balle pendant 90 minutes. Prétextant que lui, courait constamment après les pages en retard et qu'il n'en était pas pour autant récompensé, il a décidé de s'octroyer le trophée de l'homme le plus intelligent qui nous éclate tous à Unreal. Éric, soucieux de ne pas ébranler la fragilité mentale de son confrère, lui a même offert une petite statuette dorée à l'effigie de... anges. Ne semblant pas avoir compris le message, Thierry arbore désormais un large sourire tout en se faisant élévisérer à Unreal.





## COUPE DU MONDE 98

L'AVIS DE GEN 4 : Quelques mois après son "En route pour la Coupe du Monde", Electronic Arts nous revient avec cette fois-ci le jeu "officiel" du Mondial. Et en quelques mois, les améliorations sont considérables : intelligence artificielle bien meilleure, animations améliorées, plus de gestes possibles, meilleure jouabilité... La référence du genre !



Éditeur : ELECTRONIC ARTS  
Genre : FOOTBALL



## TOTAL ANNIHILATION CONTRE-ATTAQUE

L'AVIS DE GEN 4 : Et voici la première extension du célèbre jeu de stratégie réalisé par Cavedog ! Au programme, l'implantation de races indigènes belliqueuses, mais surtout des unités et cartes inédites à ne plus savoir quoi en faire. Et pour les amateurs du jeu en multijoueur, une trentaine de cartes supportant jusqu'à dix joueurs !



Éditeur : GT INTERACTIVE  
Genre : STRATÉGIE



## HEXPLORE

L'AVIS DE GEN 4 : Avec un système 3D permettant une totale liberté d'exploration des mondes, les auteurs ont privilégié la jouabilité aux graphismes. Mais avec une interface très agréable, une aventure passionnante variant combats acharnés et quêtes en tout genre, et un mode multijoueurs excellent, Hexplore est tout bonnement une excellente surprise !



Éditeur : INFOGRAMES  
Genre : AVENTURE / RÔLE



## MIGHT AND MAGIC VI

L'AVIS DE GEN 4 : La série des Might & Magic se voit prolonger d'un nouvel épisode tout à fait classique, mais toujours aussi ploient. Très beau même sans carte 3D, particulièrement varié, avec un système de magie très puissant et une évolution des personnages bien pensée, le jeu vous entraînera sur des centaines de quêtes, des mois durant... Une durée de vie hallucinante !



Éditeur : 3DO  
Genre : RÔLE



## MONSTER TRUCK MADNESS 2

L'AVIS DE GEN 4 : Entre l'action et la simulation, Microsoft nous propose une course de truck particulièrement bien réalisée. Très beau, magnifiquement animé et vraiment fluide, le jeu s'adapte à toutes les configurations et vous propose des courses rapides et secouées. Bref, un vrai bonheur pour les amateurs du genre !



Éditeur : MICROSOFT  
Genre : ARCADE / SIMULATION

★ À VOIR

★★ PAS MAL

★★★ BON

★★★★ TRÈS

**BIENTÔT  
SUR VOS  
ÉCRANS !**



# JUIN 98

des jeux disponibles sur PC CD-Rom

# GEN 4

## WARCRAFT 2

**L'AFFAIRE 149 F**

Éditeur : BLIZZARD  
Genre : STRATÉGIE



L'AVIS DE GEN 4 : Avec le succès de StarCraft, Ubi Soft a l'excellente idée de proposer Warcraft 2 à prix d'ami. Le jeu qui a fait de Blizzard des stars du jeu vidéo n'a pas vraiment pris de rides, et il est toujours aussi plaisant de massacrer de l'humain au de l'orc, aussi bien seul qu'en mode multijoueur. Un classique à passer à tout prix...

## DIABLO

**L'AFFAIRE 179 F**

Éditeur : BLIZZARD  
Genre : RÔLE



L'AVIS DE GEN 4 : Alors que Diablo 2 se profile pour la fin d'année, Ubi Soft réédite Diablo à prix réduit, ce qui permettra à tout ceux qui l'avaient raté à sa sortie de découvrir un jeu de rôle simpliste et terriblement prenant, mais surtout magnifiquement réalisé.

## PRO FOOT CONTEST

**SÉLECTION FOOT 249 F**

Éditeur : B.M.G INTERACTIVE  
Genre : FOOTBALL



L'AVIS DE GEN 4 : Le Coupe du Monde arrivant, les jeux de foot inondent le marché du jeu sur PC. Pro Foot Contest se distingue de ses concurrents par un nouveau mode de contrôle, à savoir une cible pour mieux placer votre balle hors de portée du gardien. Championnat, coupes, nombreuses équipes, à n'en pas douter, l'été sera foot !

## SENSIBLE SOCCER 98

**SÉLECTION FOOT 249 F**

Éditeur : GT INTERACTIVE  
Genre : FOOTBALL



L'AVIS DE GEN 4 : Sensible Soccer a longtemps été considéré comme le meilleur jeu de foot jamais réalisé sur PC ! Alors quand G.T. lance une nouvelle version, tout en 3D, de nouvelles possibilités en matière de gestion d'équipe et une jouabilité encore meilleure, on n'hésite pas un seul instant et on se jette sur ce jeu exceptionnel !

## GUY ROUX MANAGER + ACTION SOCCER 96

**SÉLECTION FOOT 199 F**

Éditeur : UBI SOFT  
Genre : FOOTBALL



L'AVIS DE GEN 4 : Deux jeux d'anthologie pour le prix d'un ! Prenez la place du plus célèbre entraîneur français et occupez-vous de n'importe quelle équipe de division 1 dans Guy Roux Manager. Et si vous n'êtes pas à la hauteur, allez faire un tour du côté de Action Soccer 96, un jeu de foot dérivant aux commentaires hilarants.

BON



EXCELLENT



MYTHIQUE

**LA VIE AUCHAN.  
ELLE A QUELQUE CHOSE DE PLUS.**

Avec Duke Nukem, GT Interactive nous avait appris qu'on pouvait flinguer son prochain dans la bonne humeur. Avec Unreal, ils font rimer action avec

réflexion. Et le prochain qui dit que

les Quakers n'ont que deux neurones, je lui «blaste» la gueule...

# Unreal

## Quake MYSTifié

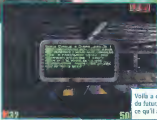
**A**lors, elle ne vous fait pas trop mal la casquette plombée ? Non, personne n'a relevé le numéro du camion qui vous est rentré dedans. Allez, faites un effort. C'est ça, on vous a foutu en taule pour proxénétisme de vénusennes et vous étiez en plein transfert entre deux mines de carbone à bord du vaisseau-prison

Vortex Riker. La mémoire vous revient ? Oui, votre première impression était la bonne. Malgré le décalage engendré par la pesanteur artificielle, vous aviez bien senti que le vaisseau ne volait plus en ligne droite mais dégingolait en décrivant des spirales de plus en plus serrées. Exact. Il est entré dans le champ magnétique d'une planète et il s'est écrasé. Vous décidez quoi ? Vous

passiez la journée sur votre pailleasse à vous lamenter ou vous en profitez pour prendre la poudre d'escampette. Sans vouloir vous influencer, l'occasion fait le larron. À la bonne heure ! Et comme la porte de votre cellule est grande ouverte, pourquoi se priver ? La vache ! C'est le boulevard des allongés dans le coin. Et les explosions qui se déclenchent par-ci par-là, ne vont rien arranger. Il va vraiment falloir se tirer avant de finir en steak centauren. Au pas sage, essayez de glaner des infos sur l'accident mais faites vite. Tiens, cette porte pressurisée est bloquée. Qu'est-ce qu'il ont à gaeuler comme ça là-dedans ? Ça a y est, ça s'ouvre. J'ai bien cru que... Oh, bonjour l'abattoir ! Cinq hommes massacrés. Et c'est quoi le lézard sur

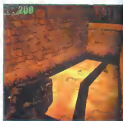


Format : CD-ROM, PC.  
Éditeur : GT Interactive  
Sortie : 11 juin  
Prix env. 37 000 F.  
Genre : action 3D  
Config. mini. : 156, 12 Mo de RAM, 640x480 pixels, Win95.  
Config. recommandée : 233 MHz, 64 Mo de RAM, 32 bits couleur, Windows 95.



Sympa la turne. On se croirait chez Cecil & De Mille même si ça manque cruellement d'esclaves nobles et commentantes (N.d.l.c.). Ne rêve pas Xavier, tu vas te faire moullir.

Voilà à quel point Unreal ressemble au Palm Pilot du futur. Il rattrape en fonctionnalité ce qu'il a perdu en design.



Il y a des moments comme ça où le joueur vétérinaire saute l'obstacle qu'il ferait bien de sauvegarder sa partie.



Méfiance. Le câble chargé à 3 000 volts qui prend du plomb peut aussi recueillir votre permanence.





En plus d'être une idole sacrément revendue aux Puces, cette statue fait aussi office de boutique-pousier.

puttes qui se font la malle là-bas ? Bon, il faut vraiment sortir du vaisseau sous peine d'y passer aussi. Espérons que dehors, l'air est respirable. Le système de la trappe de secours est derrière la vitre. Brisez-la ! Allez, sautez dans l'ouverture. On discutera plus tard...

#### ASSIMIL POUR E.T.

L'air de rien, vous venez de traverser le premier niveau de Unreal. Vous n'avez rien remarqué d'étrange ? Eh oui, il n'a pas été question de flinguer quoi que ce soit... pour l'instant. Rassurez-vous, ça viendra plus tard. Mais en fait, ce n'est pas le sujet principal de ce jeu qui de prime abord a pour tant tout du *quake-like* lambda. Il s'en distingue, en premier lieu, par une ambiance relativement délicate. Bien sûr, ce ne sont pas des vacances et la plupart des créatures que vous croisez se montrent particulièrement hostiles. Mais même en réglant Unreal sur son niveau de difficulté le plus élevé, on parvient à peine à se faire une légère suee. Encore une fois, on est assez loin des fusillades conti-



Vous les trouvez jolies ces volutes étherées ? Alors vous allez adorer quand vous saurez qu'en plus, elles bougent.

nues auxquelles nous avait habitués jusqu'à présent ce genre de jeu. Il faut peu de temps pour cerner la nature exacte de Unreal. Il s'agit avant tout de survivre dans un milieu dont on ignore tout. Votre but final est de ren-



Si vous ne trouvez pas de passage à l'air libre, cherchez sous l'eau. Mêlez-vous quand même des poissons.



Plus vous avancez, moins il y a de cadavres d'humains. Logique, c'est quand même vous le héros, le champion.

trer chez vous, de retrouver votre chère planète et al vous faudra donc dénicher un vaisseau qui fonctionne. Évidemment, ici personne ne parle votre langue... enfin, je dis ça pour ceux qui sont ouverts au dialogue. Pour palier ce problème, vous récupérez dès le début du jeu un petit traducteur universel. Il vous servira dans un premier temps à charger les extraits des archives du Vortex Riker afin d'essayer de comprendre pourquoi il s'est « crashé ». Il vous sera égale-



Difficile de s'en rendre compte mais ce fourbe particulièrement agile n'a pas son pareil pour se planquer.



Ah ! Quel plaisir de se pointer dans le dos de ces « crevures » de sauteurs pour en faire des mecsasles, jubilateur.



T'aurais pas joué dans Hells ou Hells, toi ? Je pensais avoir un autographe ? Allez... Persépolis se le suera

## L'OPINION DE STÉPHANE K.

★ Certes, on commence à se lasser un peu du quake-like mais Unreal c'est quand même un sorte d'apothéose. ★ Déjà, le jeu est moins bête que la moyenne avec un vrai scénario et des monstres intelligents (moins stupides quoi). De plus la progression est parfaitement dosée, on n'est jamais perdu ou bloqué. Les graphismes de Unreal ridiculisent tout ce que le PC a jamais enfanté. Mais que serait Unreal sans son éditeur génial à la fois simple et puissant ? Comme le disant les gars de Epic eux mêmes : Unreal, c'est une demo de l'éditeur !

ment d'une grande utilité sur le terrain puisque c'est lui qui vous permettra de comprendre les nombreuses inscriptions se trouvant sur les murs.

## CONTRÔLE DE TIR

Sans attendre les sommets intellectuels d'un Myst ou autre Riven, Unreal vous immerge au sein d'une vraie civilisation. En fait, deux castes se partagent le monde dans lequel



Admirez au passage la douceur de la lumière phosphorescente qui dissuade les cristaux. C'est beau hein !



Ces pauvres Nalis vont servir de déjeuner aux hoovers-poissons. Mais c'était avant que je donne mon avis...



Avant chaque partie, vous pourrez choisir votre avatar parmi une bande de quatre personnages tous aussi peu avenants

vous vous réveillez. D'abord une bande de lézards belliqueux et génétiquement modifiés qui vont tenter de vous mettre des bâtons dans les roues. Survant leur race, ils ont des facultés différentes. Ils volent, ils nagent, ils marchent ou ils courent. Autant dire qu'ils vous font rester sur vos gardes. Ces échappés de la série V comptent dans leurs rangs les Broxos, véritables tanks ambulants bien

armés mais assez lents ou les Kralls, sortes de démons bondissants très difficiles à toucher. Les plus dangereux de tous sont sans conteste les Titans qui sont gigantesques et pratiquement invincibles. Votre meilleure arme en cas de rencontre avec ces géants reste la ruse : faites les plonger dans un lac de lave, dans un gouffre sans fond ou pré, faites-leur écouter un sketch de Anne Roumanoff jusqu'à ce que mort s'ensuive...

Enfin, restez humain quand même. La petite note de fraîcheur de Unreal est apportée par les Nalis. On peut supposer que ce peuple pacifique et très mystique habitait cette planète avant que ne débarquent les sacs à main ambulants. Depuis, ils sont devenus des esclaves aux ordres des lézards. Ménagez les Nalis car ils vous indiqueront les passages secrets et les caches contenant armes, munitions et médicaments. Ils sont assez fragiles et généralement, ils s'écroulent morts à la première balle perdue. Voilà qui apporte une dimension inédite à beaucoup d'échauffourées avec les méchants de l'histoire. L'intelligence artificielle de tout ce petit

Voilà des touches du coin, je n'aurais pas qu'une vache ni assise un coup de queue. H2222 !





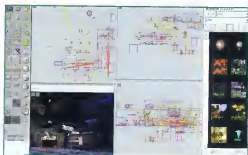


Je vais t'expliquer la vie. Alors, c'est simple : toi crocodile, moi Louis Vuitton. Tu rigoles déjà moins, hein ?

► monde est plutôt réussie. Au détour d'une salle, je suis même tombé sur un monstre qui faisait le mort et qui m'a sauté dessus dès que j'ai tourné le dos. Cette ruse devrait même être reprise dans les parties Multijoueur. Les frags vont aller bon train : ..

#### VA JOUER DEHORS !

À la croisée des chemins entre Doom et Hexen, Unreal allie l'aspect linéaire du premier au principe de quêtes successives du second. On sent ten-



UnrealTD, l'éditeur de niveaux, risque de vous faire passer plus de nuits blanches que les hordes de monstres du jeu.

té de dire qu'il ouvre une troisième voie mais son principe rappelle énormément System Shock de chez Origin, la claustrophobie en moins. Car Unreal bénéficie des extérieurs les plus vastes et les mieux construits qu'on ait vu depuis... toujours. D'ailleurs, l'équipe de Epic MegaGames sous la direction de James Schmalz et Cliff Bleszinski a mis au point pour Unreal un moteur graphique bien parti pour égaler au niveau des ventes sous licence celui de Quake II. Il faut dire qu'en ce qui concerne la gestion des sources lumineuses, il bosse bien le p'tit nouveau. De la phosphorescence de certains cristaux au halo entourant des

lampes en passant par la diffusion de la lumière à travers l'eau, impossible de le prendre en défaut. Quand on s'approche d'une torche, par exemple, l'intensité de sa flamme augmente et devient très vive, presque blanche. Bien sûr, ça retombe dans des teintes orangées quand on s'éloigne. Mais techniquement, c'est certainement le son qui constitue la meilleure surprise de Unreal. En incluant dans Unreal la version 2.0 du module Aureal A3D, Epic MegaGames a fait le bon choix. La différence entre les tir d'une même arme saute aux oreilles selon qu'on fasse feu en plein air, dans une grotte, dans un couloir aux murs de béton ou dans une salle assez vaste. Incroyable. Et en plus, il paraît que ce petit bijou gère le Dolby Surround. Ambiance assurée. La gestion de la musique, elle aussi, est irréprochable. Elle se déclenche comme la bande son d'un film, au moment le plus dramatique. Oubliez l'insupportable ritournelle répétitive qui dégage en général cinq minutes après le début de la partie. Et cette musique vient appuyer à point nommé des passages « scriptés » qui sont des petites scènes intervenant directement dans le milieu où évolue le joueur sans qu'il puisse agir et qui font avancer le scénario du jeu.

#### CHOSE PROMISE...

Au chapitre des bonnes idées, signalons que vos armes sont toutes équipées d'un système de tir secondaire. En tir normal, on fait du coup par coup, ce qui utilise une seule munition à chaque fois. Suivant la nature



Maman, maman, t'as vu la grosse sarline ? C'est peut-être elle qui avait bouché le Vieux port de Marseille.



Il y a des cadeaux dont je me passerai bien car ils sont souvent synonymes de catastrophe imminente et brutale.

# Sensible Soccer 98



## LA STRATÉGIE AU CŒUR DU FOOTBALL



Les 120 raisons du football  
pour une jouabilité légendaire

Une véritable option  
tactique : vous rentrez  
dans la peau de  
l'entraîneur.

Une jouabilité exemplaire  
qui laisse place à tout  
votre talent.



Une animation unique : plus de 300  
mouvements ont été intégrés au jeu



**Sensible**  
SOFTWARE

**3815 GT INTERACTIVE\***  
Ligne GT : 08 36 68 14 11\*  
Infos Astuces Cadeaux

\* 2,23 F/min





À gauche, Unreal sous Voodoo 2 en 1 024 x 768 en 72 dpi : à droite, avec une Voodoo en 640 x 480. La différence est légère.

Je me disais aussi : « Pas très urbain l'éclairage dans le quartier ! Mais voilà, ceci n'est pas un lustre... »



Plus fort que le Star Tour et que le Futuroscope la visite des mines en chariot à remote. Pratique pour éviter la lave.

## L'AVIS DE XAVIER

- ★ Plein de bonnes idées bien réalisées, Unreal semble vouloir se démarquer du genre quake-like auquel il appartient pourtant.
- ★ Pour se sortir d'affaire il faudra travailler du chapeau aussi bien que de la gâchette. Mais bien sûr, c'est surtout au niveau graphique que ce jeu impose sa marque. Les lumières, les matières, les ombres et les radiances, de quoi ravir les rétines de tous les heureux possesseurs de cartes accélératrices. Et tout ça est soutenu par une ambiance sonore réelle, presque tangible...

de l'arme, le tir secondaire varie. Pour les armes à énergie, on maintient appuyé puis on relâche, ce qui libère une rafale plus large, plus puissante mais moins précise et très gourmande. En plus, il peut s'en passer des choses pendant les deux secondes nécessaires pour gonfler une boule d'énergie... Pour les armes traditionnelles, une cadence de tir soutenue deviendra espacée mais les salves partiront en éventail, ce qui les rend dévastatrices en combat rapproché. Pour le lance-grenades, on passe d'un missile explosant à l'impact à un obus qui im rebondir contre les murs et ne sautera que quelques instants plus tard. Petit regret cependant : les programmeurs de Unreal n'ont pas fait preuve de beaucoup d'imagination en constituant l'armurerie de ce jeu. Ça fait « déjà-vu » tout ça. Dernière précision, Unreal est livré avec un splendide éditeur de niveaux, UnrealED. Dès la mise en route, son interface inspire confiance. Elle ressemble tellement à celles de 3DSta-

dio ou RayDream Designer qu'on n'a plus du tout l'impression de se servir d'un élément fourni avec un jeu. De quoi redonner bonne conscience à bon nombre d'entre nous. La complexité est elle aussi un rendez-vous mais, avec un peu de pratique, on pourra carrément modi-

fier l'aspect des niveaux de Unreal avant de créer ses propres lieux de perdition et les monstres qui vont avec. Qui plus est, GT Interactive nous a laissé entendre que la version UnrealED fournie avec le jeu était très épurée. En fait, elle annonce un vrai *soft* beaucoup plus complet qui devrait arriver en magasin aux alentours de novembre. On vous en reparlera. ■

Xavier Hanart

HIT

Unreal

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★

### Les plus

- Que c'est beau !
- Un son sans égal
- L'éditeur de niveaux

### Les moins

- Pas de 3DFx, pas de chocolat
- Peu de races d'alliés
- Armes banales



Ces inscriptions murales, c'est infiniment plus utile et en tout cas plus classe qu'un poster de Leonardo DiCaprio.



# NOUS REPRENONS TOUS VOS CD ROM D'OCCASION CASH (+ DE 15 000 PRODUITS EN STOCK)



NOUVEAUTES

**Add-on Exclu !**

STAR WARS: THE EMPIRE STRIKES BACK

**HIT !!**

ULTIMA ONLINE

**HIT !!**

ULTIMA COLLECTION

**HIT !!**

NIGHT & MAGIC V2

**HIT !!**

INCOMING V2

**HIT !!**

RIFT BELLION

**HIT !!**

X-FILES: DEEP STATE

**HIT !!**

MEGA

**Add-on**

THE SIMS: HOUSE OF SINS

**Add-on**

CARNIVORES: PLUT PANIC

JEU DE RÔLES

**Add-on**

A.R. & D. FORGOTTEN REALMS V2

**Add-on**

ULTIMA 7 V2

**Add-on**

ULTIMA UNDERWORLD: THE UNKNOWN REGIONS

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

CIVILIZATION 2: THE GODS OF WAR

**Add-on**

AGE OF EMPIRES V2

**Add-on**

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN

**Add-on**

TOTAL ANNIHILATION V2

**Add-on**

BATTLEZONE V2

**Add-on**

WARHAMMER 2: DARK ELF V2

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

**Add-on**

ULTIMA ONLINE: THE SECOND DAWN

STRATÉGIE

**Add-on**

CIVILIZATION 2: THE GODS OF WAR

**Add-on**

AGE OF EMPIRES V2

**Add-on**

COMMAND & CONQUER: TIBERIAN DAWN

**Add-on**

TOTAL ANNIHILATION V2

**Add-on**

BATTLEZONE V2

**Add-on**

WARHAMMER 2: DARK ELF V2

SIMULATION

**Add-on**

AGE OF EMPIRES V2

**Add-on**

TOTAL ANNIHILATION V2

**Add-on**

TOTAL ANNIHILATION V2

**Add-on**

TOTAL ANNIHILATION V2

**Add-on**

TOTAL ANNIHILATION V2



**OUVERTURE D'UNE NOUVELLE BOUTIQUE 11 RUE DU 4 SEPTEMBRE N° 4 SEPTEMBRE, BOURSE DU OPERA OUVERT DE 10H A 19H - PARKING A PROXIMITE !! OUVERTURE MI-JUIN**

**UN ESPACE DE 110 M² DEDIE AU CHARME, CULTUREL, JEUX MAC ET PC. PLUS DE 1000 REFERENCES DISPONIBLES !**

DISPONIBLES... AUTRES JEUX PC DISPONIBLES... AUTRE

Star Wars: The Empire Strikes Back V2	349 Frs	Star Wars: The Force Awakens V2	349 Frs
Star Wars: The Last Jedi V2	349 Frs	Star Wars: The Rise of Skywalker V2	349 Frs
Star Wars: The Clone Wars V2	349 Frs	Star Wars: The Mandalorian V2	349 Frs
Star Wars: The High Republic V2	349 Frs	Star Wars: The Bad Batch V2	349 Frs
Star Wars: The Obi-Wan Kenobi V2	349 Frs	Star Wars: The Ahsoka V2	349 Frs

**ADRESSE DE NOS 2 BOUTIQUES : 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS N° BASTILLE SORTIE RUE DE LA ROQUETTE OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H A 19H**

**3615 CYBERVISION** Commandez et réglez par CB au 01 43 14 04 49 <http://www.cybervision-info.com>

MAC

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**Add-on**

MEGA

**AUTRES TITRES MAC :**

- Shadow Warrior V2
- Dark Galaxy V2
- Shadow Warrior V2
- Civilization 2 V2
- Warcraft 2 V2
- Quake V2
- Duke Nukem V2
- Marathon Infinity V2

**CADEAU ! POUR L' ACHAT DE 2 JEUX SUR CD ROM : CYBERVISION VOUS OFFRE LES FRAIS DE PORT A 30 FRs**

\*Conformément à la loi informatique et libertés n° 78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

**BON DE COMMANDE A RETOURNER A : CYBERVISION, 37 RUE DE LAPPE - 75011 PARIS**

Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Date d'exp : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

PRODUIT(S)	PRIX
<input type="checkbox"/> FRAIS DE PORT ENVOI NORMAL	30 Frs
<input type="checkbox"/> ENVOI COLISSIMO SUIVI (en 48h chez vous)	60 Frs
<input type="checkbox"/> Pour 2 jeux achetés : FRAIS DE PORT OFFERTS !	0 Frs
<b>TOTAL</b>	



Alors que Fifa 98 :  
en route pour la Coupe  
du monde vient  
à peine de sortir,  
Electronic Arts revient  
en force avec un autre  
jeu de foot, encore  
plus beau, encore  
plus jouable, encore

plus fun. En bref, on  
sent que la Coupe du  
Monde arrive vite...

# Coupe du Monde 98

## Coq au vin

**A** l'attention des quelques filles (femmes ?) qui vous lisent, je vous conseille de vous inscrire dans un club de couture sur Internet, un atelier d'encadrement virtuel ou tout autre chose susceptible

de vous occuper tout l'été. À moins que vous n'aimiez regarder vingt-deux (vingt-cinq avec les arbitres) mecs en short qui, non contents de montrer leurs papattes poilues, courent après une balle en cuir à losanges blancs et noirs. Dans ce cas, non seulement vous pourrez en regarder tout plein sur votre belle télévision 16/9 mais aussi en diriger onze sur votre ordinateur. Et vous pourrez les faire plonger, les faire onduler, autant de fois que vous le voudrez. C'est chouette, le foot, quand on est une nana... D'ailleurs, je m'adresse solennellement à tous les éditeurs et programmeurs du monde : pourquoi nous autres, les mâles, ne pourrions-nous pas avoir un jeu de foot féminin ? Observer des donzelles maillées dans un short rose, admirer leurs attributs les plus à même de nous fasciner, les voir se dandiner dans un maillot à peine assez grand pour

elles... Hein, pourquoi tant de discrimination sexuelle ? En attendant, il faudra se contenter de poilus. Et au vu de Coupe du Monde 98, il n'y a pas de quoi s'en offusquer. Pourtant, la première question qui vient à l'esprit est : pourquoi sortir un jeu de foot cinq mois à peine après la sortie de Fifa 98. Déjà, on pouvait jouer pour gagner cette espèce de coque dorée en forme de deux minimes qui tiennent



Le rêve... Que le mec sâste cette salopette de bestiale... S'il vous plaît..., rien qu'une fois...

Format CD-ROM PC  
Éditeur Electronic Arts  
Sortie 11/97, 11/97  
Prix env. 35/F  
Genre jeu de foot  
Config. min. : Pentium 90, 16 Mo  
de RAM, Win95, CD-ROM 2x  
Config. recom. : Pentium 100, 32 Mo  
de RAM, Win95, carte 3D,  
CD-ROM 2x



Centre, tête et but. Contrairement à Fifa 98, cette suite logique ne marche plus que contre les petites équipes.



Et hop, un d'hi coup de crampes dans les mollets suivi d'une baignade dans les rosellières et à moi la balle !... ça joue, non ?

Demain, à la Une de l'Équipe, cette photo vous montrera toute la classe des attaquants français. Mais demain seulement...





Présentation des équipes. Chéhibut, on se tait pendant les hymnes nationaux.



La vidéo permet toujours de voir et revoir les meilleures actions sous tous les angles.

une babulle (comprenez par là le trophée suprême). Déjà, Fifa 98 nous avait enthousiasmés et il se classait comme le meilleur jeu de foot 3D.

### COQ À LA CON

Toujours est-il que voici son petit frère. Et au premier coup d'œil, on pourrait penser qu'ils sont jumeaux. Mais commençons par le commencement, voulez-vous ? Tout débute par une intro, toujours aussi sublime et rythmée, mais cette fois, le Song#2 de Blur a été remplacé par le Tubthumping de Chumbawamba (c'euraient pas pu trouver un autre titre et un autre nom, ceux-là, on a toujours peur de faire « un fauto de cographé »...). Bref, ça pète bien et ça donne envie de se défoncer sur le terrain. Le seul énorme reproche que l'on peut faire à Electronic Arts est que Footix est omniprésent. Mais qu'ont-ils à nous coller cette espèce de coq dégénéré servé au curacao ?

Je suis sûr que même assaisonné avec une sauce au vin, il doit être imbouffable ce crétin. En tout cas, j'aimerais bien mettre la main sur l'empaffé qui a pondé une telle mascotte. Et la suite du jeu est de la même veine : de l'emplumé à chaque menu, il y a de quoi se choper une sacrée indigestion. À part ça, vous aurez droit aux mêmes menus que le grand frère (comprenez Fifa 98). Entraînements, *penalties* (que je vous conseille tant ils sont difficiles à marquer), match amical et, bien entendu, la Coupe du Monde. Pour les options, c'est encore tout pareil. Durée des mi-temps



Il peut lever les bras, le Glamo, il vient de coller une belle grosse patate dans le petit bleu.



Il rigole. Ici, ou quoi ? Je lui ai à peine enfoncé mes crampons dans les genèves ! Vendu !



Admirez le geste de l'attaquant et la passivité de la défense. Que croyez-vous qu'il adviendra ?



Le foot, c'est un sport d'homme, pour les hommes qui aiment les hommes serait-il tenté de dire.



Désolons, on peut éviter tranquillement les tacles, euh, quand il y en a, sinon ça ralentit l'action.





► (2, 4, 6, 8, 10, 20, 45 minutes), l'état du terrain (sec, chaud, pluvieux, verglacé, givré), les hors-jeu, la rigueur de l'arbitre, les blessures, la fatigue, les remplaçants, trois niveaux de difficulté, les détails graphiques et tout et tout.

#### À L'EST, Y'A DU NOUVEAU

Petite nouveauté toutefois, vous pourrez certes renommer vos joueurs mais aussi changer leurs caractéristiques. En effet, outre les caractéristiques physiques (coiffure, couleur des cheveux et de la peau, forme du visage, barbe), chacun des joueurs est défini selon treize aptitudes de jeu (vitesse, tir, créativité, contrôle de balle, etc.). Et vous pourrez égale-



Les gardiens, s'ils sont meilleurs, n'en sont pas pour autant insubmersibles.



Les animations sont absolument superbes. Ici, un adversaire parfait de la poitrine.

ment les augmenter (ou les baisser). Pour une nouveauté, c'est une bonne nouveauté, comme dit tout un partenaire officiel de la Coupe. Seul inconvénient, vous aurez beau changer le nom du joueur, il gardera le même prénom... Un Youn Gizmo, ça craint quand même un peu. À part ça, vous pourrez choisir qui tirera les coups francs et les penalties et décider de l'agressivité de votre équipe. Bon, ça vous gonfle les options ? Et bien passons au jeu à proprement parler. Toutefois, sachez qu'il y a 40 équipes internationales et que les 10 stades (Paris, Saint-Denis, Marseille et les autres) sont disponibles. On commence par une présentation de la ville, gentiment orchestrée par le même cloporte ambulant bleuie, puis c'est encore l'excellent Jean-Luc Reichmann qui se charge de l'intro. Les commentaires, bien évidemment, sont toujours de Thierry Gilardi (parfait) et David Ginola (toujours mauvais mais en net progrès, il faut bien

l'avouer). Et là, c'est clair. Rien n'a changé du point de vue du graphisme. C'est toujours aussi beau, surtout avec une 3Dfx.

#### TRADE MARKS™

Joueurs, stade, tout est splendide et on pourrait même laisser l'ordinateur s'occuper seul pendant que, muni d'une douzaine de bières et d'une pizza froide, on regarde le spectacle. On a même droit aux pubs, gentils partenaires de la Coupe que Electronic Arts s'est senti obligé de nous

Oups, pardon, je t'ai un peu marché dessus... sans rancune, gars !

Tête magnifique, geste parfait et pourtant le gardien arrêtera la balle.



45:00 Italie 0 France 2

Pour dégager un ballon, rien de plus simple : suivez la flèche !





Yecalaïdi, Youkalaïdi, Y est ! Y est !

infliger. Bref, on marque un but Snickers, et on ne participe plus à la Coupe du monde mais à la Coupe JVC-Philips-E.A.-Gillette-Casio-McDo-Opel-Fujifilm-Mastercard-Adidas-Braun (toutes TM). C'est drôle un temps, ça devient pitoyable à la fin. Pour ce qui est du jeu, la jouabilité a encore été améliorée. Autant vous dire qu'elle est désormais à la limite de la perfection. Les joueurs bougent mieux, ont plus d'actions disponibles (coup du sombrero, grand pont, etc.), et les coéquipiers réagissent mieux à vos débordements. Leur positionnement est donc meilleur, ajoutez à cela que les têtes et reprises sont plus faciles à faire, on jubile tout au long du match. Mais la grande différence vient des gardiens. Ils ne plongent plus pour n'importe quel tir, leurs réflexes sont bien meilleurs et ils apprennent de leurs erreurs. Leurs sorties sont également plus fréquentes et mieux orchestrées.

Je ne pouvais pas m'empêcher de vous repasser cette superbe scène d'amour entre hommes.

Du grand art ! Si en plus je vous dis que l'intelligence artificielle de toute l'équipe a été améliorée, on crie au génie. On aura donc un niveau facile qui sera facile et un niveau difficile qui sera enfin à la hauteur (accrochez-vous pour battre les Brésiliens...).

#### THERE CAN BE ONLY ONE

Coupe du Monde 98 regorge également de bonnes petites surprises. Par exemple, vous aurez droit à l'hymne national des équipes, et plus d'animations avant les matchs ou après les buts. Ce sont certes des détails, mais ils sont appréciables. Petit bonus, également, si vous gagnez la Coupe, vous pourrez participer aux grands matchs d'anthologie... Je vous laisse le soin de découvrir lesquels. En résumé, jusqu'à huit joueurs, pas de problème, vous prendrez un plaisir immense à vous bourner la tronche, tous crampons dehors. Finalement, ça peut-on dire de Coupe du Monde 98 ? Quels défauts pourrait-on lui trouver ? Franchement, je ne vois pas. Peut-être l'obligation de jouer avec

## L'AVIS DE CEDRIC

- ★ Ils avaient déjà fait très fort avec Fifa 98. À tel point que je doutais qu'ils puissent faire encore plus fort. Et pourtant...
- ★ Intelligence artificielle plus performante (surtout pour les gardiens), animations améliorées, plus de gestes pour les joueurs, meilleure jouabilité, tout ce que l'on peut demander à un jeu de foot est dans Coupe du Monde 98.
- ★ À part... oui, à part cette saloperie de coq bleuté qu'ils auraient dû bouffer en barbecue plutôt que de nous le coller un peu partout. Mais que voulez-vous, personne n'est parfait.



Et voilà comment on récupère la balle, tout en finesse et en douceur



Et hop, quel artiviera à attraper la balle le premier ? Ici c'est lui, je lui fess un coup de boale pour la reprendre !

un joyatek (ouhées le clavier) ou trop peu d'équipes, pas de championnat, mais cela serait chipoter. Bref, un jeu presque parfait. On sent que l'équipe de Electronic Arts arrive au sommet, si elle n'y était pas encore... Est-ce que cela vaut vraiment la peine de l'acheter alors que vous possédez déjà Fifa 98 ? Personnellement, je dirais oui. La jouabilité étant bien meilleure, l'intelligence artificielle modifiée, Electronic Arts a réussi à se surpasser. Coupe du Monde 98 devient donc le meilleur jeu de foot 3D jamais réalisé et il risque de le rester... Jusqu'à ce qu'ils nous l'améliorent avec plus d'équipes par exemple, un championnat et..., Footix en moins. ■

Cedric Gasperini

Mais c'est qu'il m'a poussé l'avorton ! Attends un peu que je me relève. Il y a des dents qui vont gicler !

## HIT

### Coupe du Monde 98

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée du jeu ★★★★★

#### Les plus

- Animation parlante
- LA, renforcée
- Réalisme

#### Les moins

- David Ginola encore là
- Trop de puits
- #PS1 de bestiole bleue

La guerre terre à terre,  
vue par le trouillon  
moyen semble avoir  
beaucoup inspiré  
nos amis développeurs  
dernièrement. C'est au  
tour de 300 de se

jeter dans la bataille  
en reprenant à son  
compte un vieux  
refrain : « Le plastique  
c'est fantastique. »

# Army Men

## Petits hommes verts

C'était avant les Tamagoshis, avant les Pogs, avant les Gameboys et même avant les Rubik's Cubes. C'était il y a donc au moins quinze... non plutôt vingt ans. En ces temps reculés, en tout cas préhistoriques du sujet qui nous occupe en ces pages tous les mois, les cours de récré retentissaient d'onomatopées explosives. Ces hurlements ne devaient rien à un quelconque buzzer électronique et encore moins à une hypothétique carte-son. Tous les matins, de 10h15 à 10h30, beaucoup de petits garçons levaient de véritables armées dans les dunes du bac à sable en se refusant avec des bordes de sauvages soldats en plastique l'assaut de Guadalcanal qu'ils avaient vu la veille sur FR3. Et quoi de plus drôle que d'imiter le sifflement et la détonation d'une bombe en l'accompagnant d'une taloche destructrice sur les positions ennemies ? Les cartables étaient des casernes et la librairie-papeterie-jouets du coin servait de bureau de recrutement.

Aujourd'hui sur nos ordinateurs, les jeux de guerre en temps réel nous jettent directement dans la bataille



S'ils étaient fait de chair,  
on pourrait appeler cet endroit  
Hamburger Hill. Et puis  
Latex Collage, ça sonne moins bien.

sans qu'il soit question de gestion de ressources semblent être le nouveau genre ayant le vent en poupe. Après SpecOps ou Soldiers at War et en attendant Commandos, 3DO se glisse dans l'interstice et en profite pour nous replonger en enfance avec Army Men. Ce jeu recèle une idée sympathique. Une seule, c'est un peu court

me direz-vous ; ce à quoi je répondrais que c'est déjà beaucoup plus qu'un nombre incalculable d'autres softs. En fait, Army Men propose de diriger au combat des petits soldats en plastique. Oui, les copies conformes des divisions de rats du désert miniatures dont il était question précédemment. Plus précisément, les soldats bruns (Eux) ont envahi le pays des soldats verts (Vous) et il est clair que leur polyvinyle de chlorure va abreu-

Format : CD-ROM PC  
Éditeur : 3DO  
Sortie : 5 juin  
Prix env. 390 F.  
Genre : Combat en temps réel  
Config. min. : 486,  
CD-ROM 2x, 16 Mo de RAM,  
115 Mo de Win 95  
Config. recom. : P133,  
CD-ROM 4x, 35 Mo de RAM,  
135 Mo de Win 95

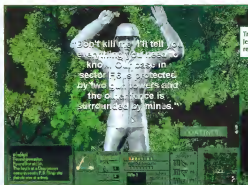
Presque tout dans le décor peut  
sablir votre mauvaise humeur.  
Mais réservez vos munitions pour  
vos adversaires.



Voilà la dernière partie de la clé.  
Et pourtant, l'histoire n'est  
pas encore finie. Il faut maintenant  
découvrir à quel elle sert.



La carte vous sera d'une aide indéniable  
si vous ne voulez pas passer votre vie  
à chercher la sortie de certains endroits.



Traduction : « Je suis un gros lâche. Je dirais tout mais ne me forces pas à regarder le BigD » Je paraphrase, bien sûr.

Voilà ce qui arrive quand on ne range pas ses affaires. C'est vraiment l'as du camouflage ce sergent.



L'angle de vision de ce tank l'empêche de me voir arriver. Ça va lui coûter cher à la tortue.

versaires a gagné. L'équipe de 3DO s'est même fendue d'un petit scénario, fil rouge qui unit une suite de missions indépendantes et souvent très tactiques. En résumé, les Verts voudraient bien savoir qu'elle est l'arme absolue que les Bruns se targuent de posséder. Et leur voler, cela va de soi... À partir de là, il va d'abord s'agir de rassembler les trois parties d'une clef, seul sésame ▶

Une grenade bien placée et ce canon anti-aérien aura fini de prendre la tête (brûlée ?) à nos valeureux pilotes.

ver nos sillons. Tout cela est expliqué dans une intro tout en second degré et qui ressemble à s'y méprendre à une bande d'actualités de la Deuxième Guerre mondiale. Voix triomphante du speaker incluse. Sur le terrain, vous commandez un sergent *yankee* pus *jus*. Pourquoi *yankee* ? Ben parce que quand on joue les gentils à la guerre, on est forcément John Wayne. Pour vous apprendre les ficelles (les élastiques ?) du métier, vous allez pouvoir d'abord vous entraîner dans un camp qui a tout du parcours du combattant et qui va vous présenter l'ensemble des tacti-

ques que vous utiliserez au cours des « vraies » missions. L'ambiance 39-45 est renforcée par l'armement présent. Ici, pas de F-117 furtif mais de bons vieux zéros à hélice, pas de carabine M-16 automatique à la cadence de feu démentielle mais un fusil tirant un coup par coup, des grenades à main et, entre autres, des bazookas en guise de Stinger.

#### TEL LE PHÉNIX...

Army Men ne se résume pas à une suite de batailles acharnées à l'issue desquelles celui qui a fait le plus de points en descendant le plus d'ad-



Défense pêche de ce canon de DCA. Qu'ils y viennent, ils vont comprendre leur douleur ces nez-de-bas !

Croquignol, Flochand et Ribouldingue, mes hommes. « Alors bande de couilles de lapin, on fonde un boy's band ? »

## L'AVIS DE XAVIER

- ★ Difficile de ne pas penser à une des scènes les plus marquantes de Toy Story quand on joue à Army Men. Seulement voilà, l'idée des petits soldats en plastique est utilisée ici au sein d'un environnement très réaliste et par là même devient caduque. Sa raison d'être doit certainement se résumer à servir de passe-droit au massacre qu'engendrent tous les jeux de guerre et que savent si bien montrer du doigt tous les moralisateurs en mal de polémique. Reste que techniquement on sent que ce soft a été peaufiné et frise le « zéro défaut ».



En l'occurrence, raser les murs pourrait vous sauver la vie. Et cela vous permet de vous déplacer très vite.

► capable de déclencher cette arme. Trois, un par morceau de clef, c'est également le nombre d'environnements qui vont servir de décor aux pérégrinations de votre Sergent-Latereur. Tout commence dans un désert bien dégagé, puis on passe par la montagne déjà plus touffue et l'épilogue a lieu dans le bayou. Ce véritable enfer vert, rend bien difficile le fait de diriger son personnage en vue du dessus sans se manger un arbre ou se faire allumer par un tireur planqué. Dans ce jeu le chemin le plus court d'un point à un autre, c'est le zig-zag. En effet, votre soldat ne pouvant rien grimper, il va falloir constamment contourner le moindre relief ce qui vous fait parcourir l'en-

Interactivité destructrice avec ces bidons d'essence qui vont recouvrir le paysage de façon radicale Et explosive.



Les petites flammes bleues sur le sol, c'est le résultat de l'addition soldats en plastique + lance-flammes. Poisseux.

Ah ! Un flag, enfin. Ce tank est bloqué dans son coin, incapable de tirer. Je peux le terminer à la carabine. Patience.



semble de la carte et tomber dans les nombreux pièges qui jalonnent le parcours. Évidemment, plus on réussit de missions, plus les ennemis deviennent doués, lourdement armés et nombreux. Pour la dernière, ils auront même le pouvoir de renaitre de leur cendres. Pour vous aider, vous pourrez souvent compter sur une escouade d'appui, moins rapide que vous à la course mais dont on appréciera les fusils supplémentaires en cas d'embuscade.

### INCIDENT DE TIR

Et comme vous avez votre permis poids lourds, rien ne vous empêchera de sauter aux commandes d'un char, d'une Jeep ou d'un half-track pour percer les défenses ennemies. Enfin, l'aviation pourra vous dégager le terrain où vous révéler les

positions adverses pendant ses vols de reconnaissance. Ainsi, on se sent moins seul pendant les 28 missions Solo de ce jeu. Pour ceux qui ne jurent que par le Multijoueur, sachez que Army Men est capable de tout. En réseau local ou alors grâce à des connexions livrées avec le jeu et qui vous emmèneront sur Internet chez Mplayer ou Heat.com.

Deux petits reproches cependant. D'abord l'interface qui rend tous les tirs assez incertains mais aussi l'état d'esprit qui n'a pas été poussé à fond. Pourquoi le contexte est-il aussi réaliste ? L'idée de base de proposer un univers en prise directe avec l'enfance semble s'être perdue en route et le coup des petits soldats en plastique ne devient rien d'autre qu'un gadget. Regrettable. ■

Xavier Hanart



Vous n'êtes sympathique. Alors, rien que pour vous, une capture de la dernière scène du jeu. Merci qui ?

## HIT

Army Men	
Graphisme	★★★★★
Son	★★★★★
Animation	★★★★★
Durée du jeu	★★★★★
<b>Les plus</b>	
• Destruction des véhicules	
• Les modes Multijoueur	
• Beau graphisme	
<b>Les moins</b>	
• Peu de cinématiques	
• Interface pouilleuse	
• Contexte réaliste	



# MILLENNIUM

**PROMO 60 MOIS**



**7590 F TTC**

## OPTIONS

### PENTIUM II 233 MHz

MSI LX + Morton Intérieur  
Boîtier ATX Asustek  
Mémoire 32 Mo SDRAM 10 ns  
HD 4,3 Go Quantum ultra DMA  
SI Virge 4Mo  
Clavier Keytronic  
Souris Microsoft

Lecteur de disquette Sony  
Sound Blaster 16  
Windows 95 CD  
Haut Parleur 2 x 60 watts  
Ecran 15 pouces Nech 0,28 pitch  
CD 24 X Panasonic  
Assemblage

GARANTIE 36 MOIS RETOUR ATELIER 100% ECRAN 12 MOIS SUR SITE

GARANTIE 36 MOIS SUR SITE (+ 599 F) REPERE FRAIS TRANSPORT

MSI 512 Ko TX 512Ko	559 F
MSI Pentium II LX 512Ko	819 F
Asustek TXP4 512Ko	759 F
Asustek TX97LE 512Ko	879 F
Asustek AGP Pentium II LX	1039 F
HD 3,2 Go Quantum Ultra DMA	1129 F
HD 4,3 Go Quantum Ultra DMA	1289 F
HD 6,4 Go Quantum Ultra DMA	1869 F
HD 2,1 Go Quantum SCSI	1329 F
HD 3,2 Go Quantum SCSI	1539 F
HD 4,3 Go Quantum SCSI	1809 F
CD ROM 24X IDE Panasonic	399 F
CD ROM 32X IDE Pioneer	539 F
CD ROM 32X SCSI Pioneer	859 F
Pentium Intel 200 Mhz MMX	749 F
Pentium Intel 233 MMX	979 F
Pentium II Intel 233 + ventil	1379 F
Pentium II Intel 266 + ventil	1759 F
Pentium II Intel 300 + ventil	2139 F
Pentium II Intel 333 + ventil	3669 F
Ventilateur Pentium	39 F

Sound Blaster Vibe 16 Oem	239 F
Sound Blaster AWE 64 Oem	479 F
Sound Blaster AWE 64 Gold	1089 F
HP 2 x 50 watts	79 F
HP 2 x 120 watts	169 F
Clavier Keytronic	149 F
Souris Microsoft	119 F
Souris Logitech avec roulette	189 F
RAM 8 Mo EDO M/M	99 F
RAM 16 Mo EDO M/M	169 F
RAM 32 Mo EDO M/M	329 F
RAM 32 Mo SDRAM M/M	319 F
RAM 64 Mo SDRAM M/M	739 F
Ecran 14" Nech 0,28 p	969 F
Ecran 15" Nech 0,28 p	1309 F
Ecran 17" Nech 0,28 p	2299 F
Ecran 15" Sony ES 0,25 p	2259 F
Ecran 15" Nokia 0,25 p	2189 F
Ecran 17" Nokia 0,25 p	4689 F
Ecran 20" Sony	2139 F
Boîtier moyen tour	259 F



## IMPRIMANTES

EPSON 400	1289 F
EPSON 600	1659 F
EPSON 800	2309 F
EPSON PHOTO	2309 F

CANON BJC 250	919 F
CANON BJC 4300	1289 F
CANON BJC 4300S (scanner)	1659 F
CANON BJC 4650	2689 F

HP 400 L	979 F
HP 690 C+ (photo)	1699 F
HP 720 C	1999 F
HP 6 L (laser)	2899 F

Câble imprimante	29 F
------------------	------

Boîtier grande tour	539 F
Boîtier moyen tour ATX	399 F
Boîtier grand tour ATX	729 F
SI Virge 4Mo Flagpoint	319 F
Matrox Mystique 4Mo PCI	659 F
Matrox Millennium II 4Mo PCI	1049 F
Matrox Millennium II 4Mo AGP	1049 F
ATI Xper@Work PCI 4Mo	869 F
ATI Xper@Play PCI 4Mo	919 F
ATI Xper@Work AGP 4Mo	919 F
ATI Xper@Play PCI 4Mo	1009 F
3DFX Flash 3D 4Mo	789 F
3DFX Creative Labs 8Mo	1589 F
3DFX Diamond Monster2 8Mo	1699 F
CD vierge PioneerTraxdata	10 F
Lecteur de disquette Sony	129 F
US Robotics interne 56000 bds	599 F
US Robotics Sponser 56000 bds	999 F
US Robotics Message+ 56000 bds	1179 F
Carte réseau PCI SN3200 DLINK	139 F
Rack amovible IDE	99 F

**MILLENNIUM ☎ 05 46 44 81 36**

Le Sextant - n°19 - av. Marillac - 17000 LA ROCHELLE - Fax 05 46 34 07 10

Les prix peuvent varier à la baisse tous les jours. Contactez-nous !

**FRAIS  
DEPORT**  
EMBALLAGE  
ENCAISSEMENT

Courtoisie avec vous et recommandé

0 à 2 kg	65 F
2 à 5 kg	79 F
5 à 30 kg	99 F
Ord. ou Impr.	139 F

En option :  
Contre remboursement  
+ 41 F  
Chèque / CB / Virement

**VOUS ENLEVEZ LE PC À LA MAISON, IL RESTE EN NOS LOCAUX**

Informations destinées aux clients : toutes les informations sont des marques déposées. Offres TTC valables dans la limite des stocks disponibles. Garantie 36 mois sur site. 24h/24. 7j/7 du lundi au dimanche. 17h-12 du lundi au dimanche. Vous pouvez également vous adresser à nos conseillers personnels vous accompagneront.

**MILLENNIUM**

**ASSEMBLE**

**VOTRE PC**

**159 F**

Le plomb et la poudre  
fusionnent dans  
le nouveau soft  
de Zombie : SpecOps.  
Si la guerre vous  
amusait dans la cour  
de la maternelle,  
vous allez à nouveau  
pouvoir vous prendre  
pour John Wayne

# SpecOps Ranger Assault

## Virile diplomatie

noir et blanc

et d'émulation

la guerre

**Virtuellement explosif.**

**A**près avoir épuisé toutes les ressources tactiques de tous les C & C-like du monde, vous pensez que la guerre n'avait plus de secret pour vous. Mais avouez qu'à l'abri dans les nanges d'une vue satellitaire, on goûte moins l'odeur piquante de la cordite et le silence pesant qui suivent une bonne fusillade. Qu'est-il advenu des quarante bornes par jour taillées à la machette à travers la jungle sous une pluie battante ? Et des bivouacs tactiques avec interdiction

L'opérateur (en bas) est de retour dans des botteaux restés d'ennemis sans ressortir les pieds devant

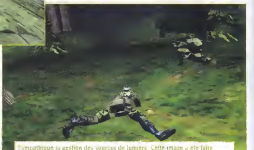


Format C-40 M/C  
Éditeur Toki 2 Interactive  
Sortie 1995  
Prix env. 110 F  
Genre Simulation de combat  
Config. min. : 386 MHz,  
16 Mo de RAM, C-40 M/C,  
30 Mo de disquette  
Config. recom. : 486 MHz,  
24 Mo de RAM,  
carte accélératrice 3D

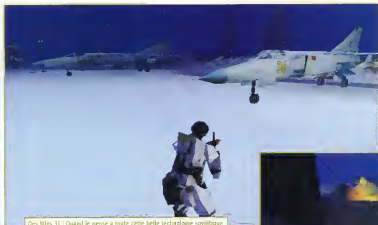
de faire un feu alors que la nuit, la température tombe à moins cinq ? Et du plaisir ineffable de se percer les ampoules sous le regard azur et enflammé de Miss Juliette, une fois rentrée à une base qu'on ne croyait plus jamais revoir ? Être le commandant suprême d'une armée, c'est bien gentil mais, tous les aspirants finalement émus de l'école militaire



Une fois se charge de plastique en place, le Ranger moyen devient quelque peu pincé. Rouge ou la sas être placé en orbite !



Sympathique la gestion des sources de lumière. Cette image a été faite pendant une mission de nuit. Jolie, non ?



Des MiG 31 ! Quand je pense à toute cette belle technologie soviétique qui va bientôt voler en éclats

vous le diront, pousser des pions sur une carte, peinar dans un *hunker*, ce n'est pas ça qui fait un soldat, encore moins un guerrier. Le créneau du vrai jeu de guerre souffrait donc d'un vide abyssal que va tenter de combler l'équipe de Zombie avec SpecOps.

### ÉQUIPE CHOC...

Ce jeu vous propose de diriger un petit commando de deux *Rangers* américains. Au sein de l'armée d'oncle Sam, les *Rangers* font office d'éclaireurs et ils ont deux rôles. Une fois parachutés ou héliportés au-delà des lignes ennemies, ils préparent le terrain à une offensive de grande ampleur, ou ils accomplissent des opérations ultra-sécètes, sur des objectifs trop militaires pour être confiés à la C.I.A. C'est plutôt cette deuxième fonction que SpecOps va vous proposer de remplir. Le gendarme du monde a besoin de ses sbires pour protéger la démocratie, alors au

boulot et qu'il saute ! Toutes les missions de SpecOps sont construites sur le même schéma, qu'il s'agisse de récupérer une tête nucléaire dans la Sierra Leone, de libérer des otages dans Kaboul ou de détruire une usine chimique en Corée. Vos deux hommes sont largués à une bonne distance de leur lieu d'intervention. Le chemin à parcourir est jalonné de rencontres diverses : soldats ou mercenaires de mieux en mieux armés et de plus en plus doués, sans oublier d'autres surprises comme des mines particulièrement dévastatrices. Il va donc falloir avancer, tout en évitant de courir comme un dératé, et veiller à bien débayer le terrain de tous les dangers mortels qui vous guettent. Petite remarque au passage, vos ennemis sont désespérément stu-



Un des nombreux exemples d'interaction du décor : pouvez tirer sur les bidons d'essence pour les faire exploser

tiques. Ils attendent que vous passiez dans leur rayon d'action pour se mettre à vous tirer dessus et à bouger un peu. Pas de patrouille, pas d'équipe chargée de vous débarrasser, rien...

### ÉQUIPE FEU

Petit exemple. Votre première mission consistera à vous rendre dans les forêts soviétiques pour récupérer la boîte noire de l'Aurora, un avion furtif dernier cri qui a eu la saine idée d'aller s'écraser dans le coin. En fin de compte, il conviendra de détruire



Des Scuds remplis de gaz mervant et lourdement gardés, qu'il va s'agir de détruire avant le décollage.



Mon coéquipier est en apes pour qu'on ne se dérange pas, le temps que je pose une bombe sur l'Aurora



A courte distance, le fusil de sniper n'est pas d'une grande utilité, sauf qu'il tue du premier coup Radical



Pas besoin de parler le coréen coréennement pour comprendre le message que veut passer ce panneau



Une petite boîte au milieu du sester est une mine au cas capable de vous faire passer de vie à trépas en une demi seconde



La, bug de spécops : un soldat vise un type mort aversant où celui qui se trouve juste devant lui. Enervant

► L'appareil à l'explosif, avant de taffer la zone jusqu'au point d'extraction où vous attend l'hélicoptère qui vous ramènera chez vous. Évidemment, l'endroit regorge de soldats ennemis bien décidés à vous faire passer le goût du hamburger sans viande. L'opération se déroule en quatre phases bien distinctes qui vous permettent de progresser logiquement

vers le but final. D'abord, histoire d'être tranquille, il va s'agir d'empêcher l'arrivée de renforts ennemis en tendant un traquenard à un camion de transport de troupes. Petite mine Claymore au milieu de la route, vous et votre soutien confortablement installés dans les buissons, de part et d'autre de ladite route, et quand le camion est à votre niveau, boum ! Il ne reste plus qu'à arroser copieusement de plomb les soldats qui sautent de leur véhicule en flammes. On appelle ça une embuscade réussie. Dans la foulée, vous devrez crapahuter jusqu'au camp ennemi, afin de

couper le site du reste du monde en démantelant les installations radio des Russes. Facile ? Pas sûr, car un élément entre en compte : le temps. Vous avez à chaque fois une poignée de minutes pour remplir votre mission et bien évidemment, jamais suffisamment pour vous montrer aussi prudent que la situation pourrait l'exiger.

#### LA RÉINCARNATION EXISTE...

La règle dans SpecOps, c'est de maintenir une bonne moyenne kilométrique tout en limitant la casse. Attention astuce (tip) : étalez la progression en quinconce. C'est très simple, vos deux soldats commencent au même endroit. Ordonnez à votre compagnon d'armes d'avancer, ce qu'il va faire sur une trentaine de mètres avant de s'arrêter. Demandez-lui de protéger la zone et de tirer sur tout ce qui bouge. Il est plutôt efficace dans ce rôle. À vous ensuite de le rejoindre, puis de le dépasser de trente mètres. Vous vous postez en tir d'appui et indiquez à votre pote d'avancer à nouveau sur soixante mètres. Donc, il vous rattrapera et va se placer en couverture loin devant pour protéger votre pro-



La mission exigeait qu'on capture le colonel Marcos un narco-trafiquant puissant dans nos pays. Voilà qui est fait.



C'est sympa la jungle, mais toute cette humidité, c'est mauvais pour mes rhumatismes. En plus, on ne voit pas à deux mètres



Il y a des débris encore fumants. L'Aurora fait se trouver dans le coin. La course contre les Russes vient de commencer.

gression. Voilà, recommencez. la manœuvre autant de fois que nécessaire et cela devrait vous permettre d'arriver à bon port. N'importe quel bidasse, subissant sa deuxième semaine de classes, connaît cette façon d'avancer et SpecOps vous permet de l'appliquer en utilisant seulement trois touches du clavier. L'interface est d'une simplicité exemplaire et se résume de toute manière à très peu d'actions diffé-

rentes. Mais simplicité ne rime pas avec facilité. Vous pouvez d'une touche passer d'un soldat à l'autre, ce qui vous permet de les diriger plus précisément, afin d'obtenir un balayage de tir maximal. Et on sait certainement sont les coéquipiers, dans les jeux PC qui en proposent. Donc, à chaque fois que vous changerez de Ranger, il conviendra d'ordonner à l'autre, celui que vous venez de quitter, de maintenir sa position car il

aura tendance à vous rejoindre voire à se coincer entre deux bâtiments comme un réformé « P4 ».

En plus de la nécessité de se montrer tactique dans les déplacements du p'tit couple que vous dirigez, l'équipe de Zombie s'est offert le luxe de reproduire très fidèlement les trois allures différentes du soldat de base. Courir « debout » (N.d.l.c. : Des fois que certains veulent essayer assis !), ce qui permet de se déplacer très vite et même de charger en tirant mais qui fait de vous une cible facile à atteindre. Il y a aussi une course plus voûtée, à l'issue de laquelle vous vous arrêterez un genou à terre et prêt à faire feu. Vous ne pouvez plus tirer en avançant.



Vous voilà l'hiver de notre époque. Prends garde encore car tu vas en prendre plein les dents.

Pour les nombreuses opérations de nuit, les lunettes amplifiantes de lumière sont indispensables.



L'« air » grand « hurlement » dans dix secondes, nos copains de l'US Air Force sont « assésés » le quartier.



Un petit coup de égo et Helco 30 vous livre en Pavelew pour vous ramener à la maison. Ça sent l'écurie.



## L'AVIS DE XAVIER

- ★ Le simulateur de guerre, il fallait oser. Difficile de décrocher quand on a commencé à jouer à SpecOps. Il a cette originalité des softs simples qui font dire : « Pourquoi est-ce que personne n'y avait pensé avant ? ». Rejeton incertain de Tomb Raider pour le look et de Quake pour le côté « moi vois/moi tue », il est néanmoins infiniment plus sérieux et réaliste que ses illustres aînés, tout du moins dans son fond. Hélas, une réalisation assez soignée est gâchée par des peccadilles qui entravent la jouabilité et deviennent pénibles à la longue.

## L'OPINION DE THIERRY

- ★ Effrète de ne pas céder à un enthousiasme débordant en découvrant SpecOps.  
★ L'air de réalisme est en effet assez inhabituel dans le genre action 3D. Mais la surprise passée, on s'aperçoit très vite des limites du jeu. L'intelligence artificielle de votre bndme laisse ainsi fumeusement à désirer. On regrettera également qu'il soit impossible de surprendre l'ennemi, ce dernier vous détecte automatiquement à partir d'une certaine distance. La présence d'une multitude d'incohérences est, enfin, impardonnable.

## HIT

SpecOps *longer d'assaut*

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

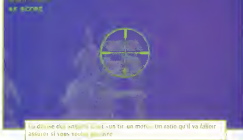
Durée de vie ★★★★★

### Les plus

- Le réalisme
- L'ambiance sonore
- La logique des missions

### Les moins

- La gestion des firs
- Ennemis stupides
- Pas de Multiplicateur



La dévotion d'un soldat, c'est un tir, un mot, un acte qu'il va faire passer à son prochain.

prer les armes sur les cadavres de vos ennemis. La morale ? Quelle morale ? Hé ! C'est la guerre !

Dès les premières minutes, on sent la volonté de faire vrai. Ce n'est pas pour rien que Zombie a choisi de traiter SpecOps en 3D objective, à la Tomb Raider. Le jeu gagne en intensité, on s'y croirait. Si s'impliquer quand on joue ne semblait pas condamnable, on pourrait dire que l'on ressent chaque balle encaissée par son avatar. D'autant plus qu'il n'encaissera pas beaucoup de bles avant d'aller manger les pressentis par la racine. Par conséquent, on en prend soin et on se met rapidement à se déplacer comme un vieux baroudeur. Mark Long, le chef de projet, a d'ailleurs longtemps porté le treillis avant de fonder Zombie. Ça lui a permis de ramener ses souvenirs pour veiller à l'exactitude du produit et d'appeler ses anciens petits camarades à la rescousse pour obtenir la

matière première. En effet, la conception des soldats de SpecOps est passée par de longues séances de captures de mouvements, auxquelles participèrent de vrais Rangers qui eurent également un rôle de conseillers techniques. Hélas, de nombreuses incohérences viennent pour l'ambiance. Qu'il est agaçant de se faire allumer par un type à travers une paroi pleine, comme un mur pas exemple. Ou de ne pas pouvoir attendre un soldat situé derrière un grillage. Ou encore de faire exploser un véhicule à la grenade, sans que le tireur planqué juste derrière subisse le moindre dommage. Ajoutons enfin qu'une carte accélératrice est obligatoire (sauf si vous aimez les jeux lents), et qu'il n'y a pas de mode Multijoueur, alors qu'il s'agit à la base de dinguer deux soldats. Un comble ! C'est dommage, on a loupé le chef-d'œuvre de peu ■

Xavier Hanart



Une troupe de secours et un gilet pare-balles tout neuf. C'est la vie de châteaux pourvu que ça dure.

Quand on tire sur les miradors, les barbares ont tendance à loupier la marche pour finir en purée. 3000 points !

Normal. Quand on fait bien son travail on est récompensé. Et l'augmentation de la solde, c'est pour quand ?

en micro-informatique  
certains produits  
**SONT un peu fades...**

... chez Targa, c'est beaucoup  
**PLUS RELEVÉ™**

**13.290 FTTC**  
11.019,90 F HT\*



### TARGA POWERLINE MINITOUR 333 MHz

INTEL PENTIUM® II 333 MHz

Carte Mère Gigabyte ATX/LX PENTIUM® II

4.3 Go Seagate UDMA • 32 Mo SDRAM • CD 32X

ATI EXPERTWORK AGP 4Mo SGRAM

Carte Son CREATIVE AWE 64

Clavier TARGA • Souris PS2 TARGA 2 boutons  
Haut-Parleurs 80 watt

Windows 95 CD

+ Logiciel Quarterlock clemswap 3.08 f

+ Carte réseau 3COM 10/100 PCI

+ Moniteur TARGA 17" P. 0.28 mm

#### liste des revendeurs TARGA:

PACA (75010)  
01 55 33 11 44  
MIDAUROS (75013)  
01 44 24 05 04

DEFINAT (77)  
01 64 01 50 12

INTER MICRO (77)  
01 64 35 38 38

IRWIN SA (77)  
01 64 03 12 27

JP INFORMATIQUE (78)  
01 34 75 40 22

DIPS (91)  
01 60 88 36 36

DIALOGUE (92)  
01 46 42 03 03

OPTIX SARL (92)  
01 41 11 20 34

ACP (93)  
01 49 72 89 30

ABRORISE (94)  
01 41 98 40 63

SUMMA (91)  
04 78 06 33 13

DATA 2000 (14)  
02 31 71 17 17

ORGE BUREAU (15)  
04 71 63 61 33

ATIS (16)  
05 45 20 58 00

ISE (27)  
02 22 25 64 82

SHI (28)  
02 37 88 37 37

NUMPER INFORMATIQUE (29)  
02 98 90 10 92

SYNTAX INFORMATIQUE (40)  
05 58 74 03 11

IMPURIN (50)  
02 33 07 62 64

NOGIER BUREAU (65)  
05 82 34 73 04

INFORMATION SERVICES (67)  
03 88 15 28 15

AXIEL (71)  
03 85 93 18 88

ARNAUD ANDRÉ (73)  
06 07 04 29 13

SOSI (80)  
03 22 24 93 93

ECOLOGIC (84)  
05 49 37 15 15

PRO TECHNIC (84)  
05 49 98 00 98



**BTO**

BUILD-TO-ORDER™



**TARGA**

Vous n'avez jamais goûté à l'informatique...

TARGA est une marque déposée d'Actebis GmbH & Co. Le logo Intel Inside et Pentium sont des marques déposées. MMX est une marque commerciale d'Intel Corporation.

**ACTEBIS™**



SQUARESOFT

PC  
CD


COMPATIBLE  
CARTRIDGE  
3D



EIDOS  
INTERACTIVE

[www.eidos-france.fr](http://www.eidos-france.fr) / 3615 FFVII - 2,23" la minute.

©1998 Eidos. Eidos Interactive is a trademark of Eidos. P.O. BOX 958 Square Co., Ltd. All rights reserved. Final Fantasy and Squaresoft are trademarks of Square Co., Ltd.



Le chef d'oeuvre de la saga qui a fasciné  
plus de 15 millions de joueurs sur console  
arrive enfin sur PC .



# FINAL FANTASY VII<sup>®</sup>

---

Finalement sur PC

Du côté de Lyon,  
une ch'tite équipe de  
développeurs français  
résiste encore et  
toujours à  
l'envahisseur  
américain. Helio

# Hexplore

## Deux paires de saints

Vision, puisque c'est  
son nom, prouve

même qu'elle a de  
sacrement bonnes

idées puisque

Hexplore, son nouveau

jeu, en est bourré.

O n aurait pu y aller nous-même. Franchement, si les p'tits gars de Helio Vision avaient eu un peu plus confiance en nous, on aurait pu leur nettoyer leur sale monde qui craint avec nos compétences naturelles. Et ce ne sont pas quelques goémons, loups, sorciers ou fantômes qui nous auraient fait peur. C'est qu'on est vach'ment balaises, ici, à Gené. De vraies teignes. Et pas faciles à vivre, en plus de ça. Réfléchissez un peu (ce sera dur mais essayez quand même). Thierry est le guerrier type, bourrin de base prêt à tout lamener. Pour preuve, son cri de guerre « j'tes éclate tous ! » a fait le tour du monde. Fred, toujours à la recherche d'aventures depuis sa rupture avec son teckel, curieux comme tout peut être qui se respecte, est l'aventurier dans toute sa splendeur (ou décadence, c'est selon le point de vue). Eric n'est autre que notre magicien attiré. Ses tours de passe-passe

ont remporté un franc succès dans nos bureaux. (« en une gorgée, j'te fais disparaître la bouteille de visky... »). Quant à moi, habile comme pas deux, je suis le Guillaume Tell des temps modernes, le Robin Hood du XX<sup>e</sup> siècle, capable de vous éborgner un mec à plus de trente centimètres, rien qu'avec une gomme (véridique !). Ma réputation d'archer n'est plus à faire. Seulement les gars de Helio Vision ne nous ont pas laissé

notre chance. Au contraire, ils ont pris d'insipides inconnus pour nous remplacer dans leur nouveau jeu Hexplore. Mais je suis sûr que...

### PUTAIN DE PAYS

Bref, l'an 1000 n'est plus ce qu'il était. Les forces du mal ont envahi les royaumes médiévaux. Vous, aventurier de seconde zone, traversez les Carpates avec une troupe de Croisés (dites, z'êtes sûr que c'est la bonne



Lancez-les moi, j'tes éclate tous !  
Et puis d'abord c'est moi tour  
à allumer le barbecue !



Les mecs, au secours ! Reversez, y'en a trop ! ; planantes,  
j'ai encore besoin de vous. !



On les latte et on va faire  
du ski ou on va d'abord faire du ski  
et on les latte après ?

Format CD-ROM PC  
Editeur Infogrames  
Sortie : septembre  
Prix : 299, 399 F.  
Genre : aventure-jeu de rôle  
Config. min. : 486, 16 Mo  
de RAM, CD-ROM de Windows  
Config. recom. : Pentium 333, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM de Windows



route pour Jérusalem ?). Mais alors que vous campez tranquilles au coin du feu, une horde de Glores (gnomes hideux) vous a attaqué. Résultat, les Croisés qui ne sont pas morts ont été capturés. Seul vous, laissé pour mort, êtes survivant (sic !). Et devinez quoi, un chevalier agonisant vous charge de retrouver ses compagnons et, accessoirement, de retrouver Hex-



Où, le mage, y a un plichère bizarre avec de la barre aux lèvres qui me demande de la cervelle. J'peux l'éclater dis, je peux ?

plote, le livre divin, avant qu'il ne tombe entre les mains du Malin. Trop cool, vous n'aviez que ça à faire... Heureusement, après avoir laminé quelques retardataires parmi vos assaillants, vous tombez sur un archer qui se propose de vous aider dans votre quête. Et croyez-moi, vous ne serez pas trop de deux. Heureusement, après avoir laminé quelques retardataires parmi vos assaillants, vous tombez sur un magicien qui se propose de vous aider dans votre quête. Et croyez-moi, vous ne serez pas trop de quatre. Rassurez-vous, cela s'arrête ici... Si vous n'avez pas le choix de l'aventurier et de l'archer, plusieurs



Moi qui suis très observateur, je peux te dire qu'un champ électrique protège ce livre. Si, si, je l'assure.

Hé ! Les nouagues ! Pourriez pas m'aider ? Je cherche un endroit appelé Heren.



guerriers et plusieurs mages se proposent de vous aider. Leurs compétences sont les mêmes, même si les demoiselles semblent courir plus vite que les hommes... à vous de choisir

### À CHACUN SA TORTURE

Et ne me dites pas : « M'en fous, j'veux pas de guenezesses dans ma troupe, on court pas chez moi, on se bat ! », car vous allez courir. Et souvent en plus. Avec votre fine équipe, vous allez parcourir d'immenses



Pour un jour de marche, c'est plutôt vide. Si on en profitait pour piller le village ?



Même de rien, l'archer et le mago sont vraiment très utiles quand il s'agit de lâmer les monstres à distance.

Le problème avec le rôt de l'antéme, c'est qu'il faut bien surveiller la cuisson.



Ça ressemble à l'épée: le diaphane ça a la couleur de l'épée le diaphane, mais c'est un gros fantôme.



► contrées, des châteaux pousseux, des grottes humides et des forêts sombres à la recherche des Croisés perdus. Pour cela, tout un tas de petites choses vous seront utiles. L'aventurier, par exemple, se trimballera avec son katana. Sur le chemin, il trouvera des objets aussi intéressants que de la poudre explosive, des mines et des potions de soins, pour ne citer qu'eux. Le guerrier, armé d'une bache, trouvera une masse d'arme, des haches de lancer, un

marteau et un bouchon (pour ne citer qu'eux). L'archer, lui, se trimballera avec une épée courte, un arc, des shurikens, des bolas empoisonnés (pour encore ne citer qu'eux). Et pour finir, le mage ne se séparera qu'à sa mort de son bâton-tonnerre, son bâton-boule de feu, ses bâton-pluie de feu et ses sorts d'invisibilité ou de protection (pour toujours ne citer qu'eux). Bon, vous l'avez compris, il y a pour chacun plus d'objets que je vous laisse le soin de décou-

vrir, tout au long de l'aventure. Et pour utiliser tout cela, et tout ce monde (car vous contrôlez les quatre ziques), Hexplore est doté d'une interface splendide. Che gauche pour sélectionner l'arme, même chose pour sélectionner ou déplacer vos hommes, et clic droit pour faire tourner le décor. « Quoi, qu'est-ce qu'il raconte celui-là ? » Vous écriez-vous

### MONSTRUEUSEMENT BON

Et bien oui. Le décor 3D, s'il est loin d'être fabuleux (il serait d'ailleurs plutôt moche), regorge de tout un tas d'obstacles qui vous cachent la vue. Un clic droit, un tour de souris, et le décor tourne pour vous offrir d'autres angles de vue. Du délire. Tout simplement fabuleux. Dommage que le graphisme ne soit pas à la hauteur. En effet, si tout est en 3D, les développeurs semblent ne pas avoir voulu s'attarder sur l'aspect esthétique du jeu. Au contraire, tout est basé sur l'intérêt de l'aventure. Et il n'en manque pas, d'intérêt (m d'aventure d'ailleurs). Vous allez parcourir près de 200 cartes réparties sur dix niveaux, à lâter quelque



Don, c'est pas qu'il me font peur, je suis sans peur et presque sans reproches (n d l c). Faut vraiment insister sur le presque... mais si on huyat ?



Allez, reviens, tu vas chasser le lapin rouge une autre fois.

En juin, chez ton marchand de journaux

# c'est 100% FOOT

avec **VIP WORLD CUP 98** : 2 CD-ROMS  
entièrement consacrés au foot sur PC.  
Le plein de démos jouables de jeux de foot,  
Un programme en version complète sur la  
coupe du monde 98,  
les meilleurs sites internet sur la coupe du monde.



Retrouve également toute l'actualité du  
shareware avec **SHAREWARE NEWS**,  
le CD-ROM entièrement consacré au shareware  
en contient plus de 200...

Décolle immédiatement avec le numéro  
spécial simulateurs (avions, hélicoptères, tanks)  
de **GAMES NEWS**, le CD-ROM  
des démos qui décoiffent...



Ces titres  
sont édités par



#### BON DE COMMANDE

à envoyer à Nova Multimedia

Schulstrasse 62 - 77894 Kehl - Allemagne

réglement par cheque ou mandat lettre, le port est compris

Nom :   
Prénom :   
Adresse :

VIPWORLD CUP 98 48 Frs ☐

SHAREWARE NEWS 38 Frs ☐

GAMES NEWS 38 Frs ☐

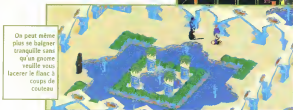
TOTAL A PAYER  Frs

## L'AVIS DE CEDRIC

★ *Je ne que c'est moche ! Quand on voit les progrès réalisés ces dernières années, on peut se dire que Hexplore n'est vraiment pas à la hauteur. Mais passé la question d'esthétisme, on se rend compte qu'il est tout simplement fabuleux. L'interface, simple et pratique y est sans doute pour beaucoup. Et l'aventure en elle-même (à parcourir ces châteaux piégés, à protéger chacun de ses hommes, à laminer du gnome, à hurler de joie après un combat acharné), est tout bonnement passionnante. Une fois dessus, on n'en décolle plus.*



Allez, va jeter le mèche, je dois cesser  
à ta maison (hé hé hé hé...)



Où peut même  
plus se balader  
tranquille sans  
qu'un gnome  
veuille vous  
lacerer le flanc à  
coups de  
couteau

► 6 000 monstres. Ça vous en bouche un coin, non ? Ça peut. En effet, chaque niveau regorge de petits pièges, comme des pierres qui roulent (n'oubliez pas mousses) et vous écrasent, des gargouilles qui crachent des boules de feu, du gaz qui vous décampe un héros en un rien de temps et j'en passe et j'en oublie. Parfois, un héros devra mettre sa compétence particulière pour réussir à déjouer un piège (l'agilité de l'archer, la force du guerrier et la magie du mage...), seul l'aventurier ne se mettra pas en valeur. Sans compter les quêtes intermédiaires telles qu'aller nourrir un ermite, trouver telle elfe

qui ouvrira telle grille, telle manette qui monopolisera tel piège, etc. Du point de vue des monstres, vous rencontrerez des ignobles Glores, des méchants capitaines, des affreux fantômes, des loups affamés, des pas bés zombies et tout plein de saloperies ambulantes, désireuses de vous raturer les sbourbs. Autrement dit, vous allez mourir tout plein (N.d.Lr. : Rame riche !). Mais rassurez-vous ! Un peu partout, des stèles de résurrection vous permettront de passer de l'état de fantôme à celui de mec en chair et en os... à moins que vos quatre valeureux Croisés (autrement dit valeureux

Saints) ne soient zigouillés tous en même temps. Dans ce cas, *à flûte* ! Les compétences de vos bons-hommes augmenteront même avec des bonus d'expérience, afin de gagner des points de vie et de faire plus mal avec les armes. Bref, Hexplore, une fois passé son aspect graphique hideux, regorge de bonnes surprises, à tel point que l'on ne peut plus s'en défaire.

### MULTIPLAISIR

Sans compter l'option Multijoueur, passionnante. De deux à quatre joueurs, vous contrôlez un héros, deux, ou même trois. Si vous devez conserver les critères (aventurier, archer, guerrier et mage) de départ, quatre différents personnages pour chaque classe vous sont proposés (deux hommes, deux femmes, pas de jaloux). Bien entendu, le Multijoueur ne se déroule qu'en mode Coopératif. Mais les crises de rires sont là, les crises de nerfs aussi et là, contrairement au mode Solo, vous pourrez mourir tous ensemble sans devoir recommencer la partie. Aussi, vous pourrez accéder à tous les chapitres du jeu ainsi qu'à chacun de ses niveaux. En résumé et en conclusion, Hexplore est un petit bijou qui passionnera les fous d'aventure et de jeux de rôle. Il n'empêche que si les mecs de Hello Vision lisent cet article, ils devraient peut-être faire appel à nous pour Hexplore 2. Parce que nous, on est vach'ment balaises. ■

Cedric Gasperini

HIT

### Hexplore

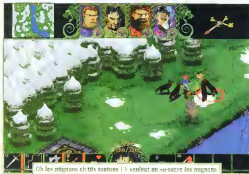
Graphisme	★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★★

### Les plus

- Quêtes passionnantes
- Décor « tournoyant »
- Multijoueur sympa

### Les moins

- Graphismes médiocres
- Parfois très difficile



On les imagine ch'tis croisés ! \ seulent en-usu-er les migrants  
ch'tis saoures ?



# JukeBox DIRECT

Des centaines de cd-rom  
de jeux à recevoir  
sur simple demande  
par Minitel

## 5 MINUTES SUFFISENT !

### 1<sup>ère</sup> minute

Vous composez le 08 36 27 08 11 (5,57 FTTC la minute)  
puis appuyez sur la touche Connexion/Fin de votre  
Minitel.

### 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> minutes

Choisissez le cd-rom que vous désirez  
recevoir. Vous accédez très rapide-  
ment à notre offre de cd-rom de  
jeux shareware et de compils.

### 4<sup>ème</sup> minute

Vous laissez votre adresse.  
Vous recevrez votre cd-rom par  
la poste. Expédition dans les  
48 heures suivant la demande.

### 5<sup>ème</sup> minute

Nous validons votre demande.  
**C'EST FINI !**

Pas de CB, pas de chèque, pas de frais de  
port ... uniquement le coût de la  
communication.



5,57 FTTC la minute - RIEN D'AUTRE À PAYER - PointSoft S.A. RC 391 054 001



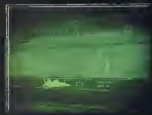
**Nouveau**

Composez le **08 36 27 08 11**  
puis Connexion/Fin sur votre Minitel pour accéder  
directement au célèbre service JUKEBOX.





## A vertical illustration of a helicopter flying over a mountainous landscape. The helicopter is in the upper half of the frame, flying towards the left. Below it, a large, dark, rectangular object, possibly a bridge or a large structure, is visible on the ground. The background shows rolling hills or mountains under a hazy sky. The overall style is that of a vintage illustration or a page from a book.



08 36 68 18 11

**EIDOS**  
Railwaylinien der Deutschen Bahn



**HINDSCAPES**

© 1998 United Nations. All rights reserved. \$100,000. It is a trademark of UNICEF. All other trademarks are the property of their respective owners.

La saga initiée  
par New World  
Computing en 1986  
continue avec  
un sixième volet très  
attendu. Vous qui  
aimez les jeux de rôle  
dans des univers  
heroic-fantasy,  
réjouissez-vous  
car voici un  
des produits les plus  
complets du marché !

# Might & Magic 6 : The Mandate of Heaven



## Les aventuriers du roi

**L**a première chose qui m'est venu à l'esprit en découvrant The Mandate of Heaven fut une impression de déjà vu !

Pas de grosses surprises en effet, mais une finition et surtout une variété qui avaient déjà fait la renommée des précédents titres de la série. Vous allez donc retrouver dans un premier temps, une aventure dans laquelle vous dirigez un groupe de quatre aventuriers. Vous pouvez commencer avec une équipe déjà existante, mais les habitués se précipiteront d'établie

sur la création de personnages. Huit classes seulement sont proposées, avec diverses caractéristiques classiques (endurance, force, intelligence, etc.) et quelques compétences telles que la maîtrise des diverses armes (épée, dague, arc, etc.), plusieurs écoles de magie (le feu, l'eau, la terre, l'air, l'esprit, le corps, puis la magie noire), la diplomatie, le commerce, la détection de pièges, etc. Vous avez droit à des points (50 pour être précis) à répartir comme bon vous semble parmi vos héros. Mais rien ne vous empêche, par exemple,

de créer un super-méga-paladin accompagné de trois personnages plus faibles. De nombreuses fontaines et objets viendront en outre améliorer (ou diminuer) ces caractéristiques. Le vrai joueur trouvera cependant très vite un bon compromis avec le classique *questeur* : guerrier + clerc + magicien + archer. En outre, tous les personnages peuvent ensuite maîtriser les différentes magies, armes ou talents particuliers. Chacun pourra donc orienter le développement de ses personnages comme bon lui semble.

Ensuite, vous vous retrouverez dans un petit village côtier, avec comme premier objectif apporter une lettre au



« L'ARTE DE LA MAGIE... » due de charbonnets à l'huile, pour  
recommander après vous être fait masser.



« L'ARTE DE LA MAGIE... » vous plonge dans  
une atmosphère d'horreur-letzte  
et de fantasmes religieux.

Format CD-ROM PC  
Éditeur 3D Realms  
Sortie juin en V.F.  
Prix env. 35 \$ E.  
Genre Jeu de rôle  
Config. mini. 1133, 16 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, carte  
graphique SVGA, Win 3.5,  
32 Mo de RAM  
Config. recommand. 2000, 32 Mo  
de RAM, carte graphique 2 Mo,  
16 bits, CD-ROM 12x, Win 3.5,  
64 Mo de RAM



Il n'y a rien de si simple que de se battre avec les Minibosses de M&M 6.



Les combats aériens s'apprennent vite, grand chose au jeu, petite aux joueurs, en revanche pas plus.

souverain de la dynastie Ironfist, dans le royaume de Enoch en perdition. Un roi disparaît, un jeune prince trop jeune qui très vite sera kidnappé, un conseil d'État incertain, un culte maudit qui s'étend... Voilà quelques ingrédients qui vont constituer votre quotidien d'aventurier.

## UN UNIVERS DE RÊVE

Je vous conseille vivement de commencer par vous faire la main dans les environs du premier village. En discutant avec les passants et les marchands, vous découvrirez l'histoire et la culture du royaume, mais surtout vous obtiendrez des informations précieuses et diverses quêtes. La richesse et le foisonnement d'informations et de noms risque de vous

paniquer un peu, mais New World Computing connaît bien son sujet. Entre les cartes qui se dessinent automatiquement, les notes et indices qui sont enregistrés sur un carnet de bord et une fiche de personnage très détaillée, vous arriverez assez vite à naviguer dans un des jeux de rôle les plus complets qu'il m'ait été donné de

voir depuis bien longtemps. Seule ombre au tableau dans le domaine, l'impossibilité d'insérer directement sur les cartes des annotations !

Vous pourrez aussi entrer au service de nombreuses guildes, ces dernières permettant d'acquiescer de nouvelles compétences, de nouveaux sorts et divers autres avantages qu'il vous faudra découvrir. Sans parler donc du scénario majeur, le joueur pourra donc mener à bien des dizaines de quêtes, permettant de gagner renommée, argent et surtout objets magiques. Ces derniers, après identification, se révèlent d'une très grande variété et au bout d'un certain temps, il sera même possible d'enchâsser soi-même armes et objets en tous genres.

## 3D TANT RÉELLE

À l'heure où les cartes 3D nous ont habitués à des graphismes somptueux, Might & Magic 6 risque de vous décevoir au premier coup d'œil. Pas de lissage ou d'effets de transparence ici, mais tout de même l'uni-

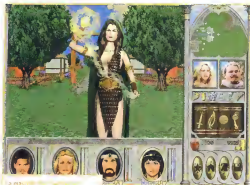


Il n'y a rien de si simple que de se battre avec les Minibosses de M&M 6.



Il n'y a rien de si simple que de se battre avec les Minibosses de M&M 6.





La magie est une des  
autres caractéristiques  
nombreuses et  
charmantes du jeu.

► sation de mip-mapping et de correction de perspective. En fait, il y a deux moteurs différents. Le premier, pour les extérieurs est plus grossier, mais il autorise l'affichage de zones immenses, avec des détails et un nombre impressionnants de personnages à l'écran, sans oublier la gestion du jour et de la nuit, des



Le jeu de rôle est une des caractéristiques  
nombreuses et charmantes du jeu.

intempéries, etc. Le deuxième, pour les donjons, caves et autres lieux malfamés, est beaucoup plus joli, avec des effets de lumière et des monstres réellement en sprite 3D (je sais, c'est un concept). Pour ces derniers, on peut encore une fois noter leur grande variété, avec une animation moyenne mais on en a l'habitude dans ce genre de produit. Le jeu se déroule bien sûr en 3D et en temps réel, mais vous pouvez passer

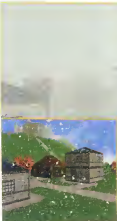
en mode Séquentiel (tour de jeu), chose très pratique pour les combats. En effet, il n'est pas rare de se faire attaquer par des groupes de vingt ou trente ennemis, et contrairement à l'ordinateur, vous n'êtes pas d'une rapidité surhumaine ! Il est bien sûr possible de regarder vers le haut ou vers le bas, d'utiliser divers mécanismes et de ramasser des centaines d'objets et de trésors disséminés un peu partout. En fait, prendre le temps de bien fouiller une zone permet bien souvent de trouver de l'équipement sans trop se fatiguer, avec l'habituelle panoplie de pièges et d'énigmes à résoudre.

#### IMAGES DE MARQUES

La magie constitue en effet un élément primordial du jeu, avec de nombreux sortilèges, mais aussi des centaines d'objets enchantés, des potions à fabriquer soi-même. ►



Le jeu de rôle est une des caractéristiques  
nombreuses et charmantes du jeu.



Le jeu de rôle est une des caractéristiques  
nombreuses et charmantes du jeu.



Le jeu de rôle est une des caractéristiques  
nombreuses et charmantes du jeu.







Comme pour la plupart des monstres, les squelettes déclinent en plusieurs types.

► noter aussi la possibilité de voler, même pendant les combats, ce qui ajoute un peu de piquant à certains affrontements. Avec l'expérience acquise, vos personnages pourront bien sûr améliorer leurs caractéristiques de base, mais ils auront surtout des points à répartir pour se forger de nouveaux talents, notamment la maîtrise de nouvelles formes de magie. Au final, il est intéressant pour chacun de vos personnages, de bien connaître deux sortes de magie, avec un savant panachage qui permet en toute situation d'avoir accès à un vaste éventail de sortilèges. Un autre point fort de l'univers de Might & Magic vient de la réputation et de l'alignement de votre groupe. Vous pouvez en effet choisir d'être bon, neutre, mauvais, loyal, chaotique, etc., mais pour une fois

## L'AVIS DE DIDIER

★ avant le pauvre affligé des jeux de rôles du genre éroic-fantasy, j'avoue m'être régalé avec Might & Magic 6. On retrouve toujours quelques défauts des précédents épisodes, à savoir une réalisation inégale, un univers trop he dans lequel on se perd et une certaine lassitude au bout d'un moment. Par contre, vous pourrez passer plusieurs mois à jouer un jeu en vous amusant, avec une progression très agréable de vos aventuriers, de très nombreux personnages et des quêtes assez variées. Bref, du classique, mais du bon.

cela sert vraiment. Selon vos actes (quêtes réussies) et votre alignement, la population vous considérera plus ou moins bien, ce qui se traduira par plus ou moins de facilité pour obtenir informations et prix intéressants lors des nombreux marchandages.

### QUELQUES INNOVATIONS

Parmi les bonnes idées de ce jeu, la possibilité de s'adjoindre jusqu'à deux « accompagnateurs ». Ces derniers coûtent plus ou moins cher à l'embauche et ils prendront un pour-

centage sur l'or trouvé. Ils apportent cependant des *plus* conséquents (amélioration sérieuse de certaines compétences, possibilité de lancer certains sorts très puissants une fois par jour, etc.). Attention cependant, car ils peuvent aussi vous octroyer des *malus*, notamment pour ce qui est de la réputation de votre groupe ! Le jeu se déroulant en temps réel, le joueur n'aura pas à accomplir une certaine quête pour que cela déclenche la progression du scénario. Ce dernier évolue de lui-même et en fait, chacun d'entre vous aura droit à une aventure différente, la centaine de personnages non-joueurs principaux prenant des décisions de leur propre chef selon les actes de votre groupe, mais aussi les numéros et les agissements des autres protagonistes. Il est un peu fastidieux d'ailleurs d'interroger tous les personnages rencontrés, d'autant plus qu'ils se ressemblent tous. Quoiqu'il en soit, malgré quelques défauts, Might & Magic 6 constitue un excellent titre, surtout si vous n'avez pas de carte 3D. ■

Didier Latil



Voilà, pour les arcs et arbalètes, mais il n'y a pas de magie à l'arc et à l'arbalète.

« Mais le jeu n'est pas si bon ? »  
« Non, mais le jeu n'est pas si bon ? »

HIT

### Might & Magic VI

Graphisme: ★★★★★

Son: ★★★★★

Animation: ★★★★★

Durée de vie: ★★★★★

#### Les plus

- Aventure immersive
- Monde détaillé
- IOR très complet

#### Les moins

- Graphismes médiocres
- Pas de légendes sur les cartes
- Un peu répétitif

# Experience the **NEW** REALITY



## Le processeur **AMD - K6<sup>®</sup>-2**

est le premier processeur qui offre la  
technologie innovatrice 3DNow!<sup>™</sup>

Il confère à votre PC un niveau de  
performance et de réalisme non encore atteint.

AMD, le logo AMD, K6, 3DNow! et leurs combinaisons ainsi que le logo AMD-K6, 3DNow!  
sont des marques, et AMD-K6 est une marque déposée d'Advanced Micro Devices, Inc.

**AMD**   
**K6**   
**2**  
PROCESSOR  
**3DNow!**<sup>™</sup>

[www.amd.com](http://www.amd.com)

Cavedog assure

le service

après-vente avec

Total Annihilation :

Contre-Attaque. Le feu

couvre encore et la

guerre millénaire

n'est pas finie.

Les Cores vont pouvoir

repandre les armes

et entamer

un nouveau corps à

corps avec les Arms...

Sur certains résistants, il est difficile de distinguer ses unités. Ça va faire en pugilat général et échec.



Format: CD-ROM PC  
Éditeur: Cavedog  
Sortie: 15/01/96 (N.F. totale)  
Prix env. 150 F.  
Genre: stratégie  
en temps réel  
Config. min.: 486, 16 Mo  
de RAM, CD-ROM 2x, Windows  
Config. recom.: P133,  
32 Mo de RAM, CD-ROM 4x.

# Total Annihilation : Contre-Attaque

## Les renforts sont arrivés !

**L**e danger quand on parle d'un *add-on* comme Total Annihilation : Contre-Attaque, c'est la tentation de verser dans le discours d'inités bien enclavés dans un univers dont ils sont les seuls à comprendre toutes les subtilités. L'exaltation, c'est charmant sauf quand on a l'impression d'avoir raaté le début de l'histoire qui fait que tout le monde alors qu'on rentre dans la pièce. Donc, petit cours de rattrapage pour tous ceux qui n'auraient encore jamais entendu parler de Total Annihilation, le vrai de base. Avec ce jeu, Cavedog avait réussi l'exploit de faire la somme de tous les C & C-like et d'ajouter les détails qui le placèrent largement au-dessus de la mêlée.

Gestion balistique du relief, vitesse des unités différentes en fonction du terrain mais aussi de leurs poids et de la dénivelation, construction vraiment libre.

### DE BEAUX LENDEMAINS

Ajoutez un graphisme louché (même si je dois avouer qu'il m'avait un peu refroidi au début...) vous en mettant plein la vue à la moindre explosion et certains déplacements de véhicules annonciateurs de ce qui est encore du futur pour nous tous (Tiberium Sun, le prochain volet de Command & Conquer, par exemple)... Ajoutez tous ces éléments et vous toucherez du doigt la raison pour laquelle il y a quelques mois, la rédaction unanime avait décerné la note maximale à Total Annihilation. N'oublions pas



Petit check-up avant d'aller faire du Ketchup de nos adversaires. Quelque un va-t-il siffler La Charge des Valkyries ?

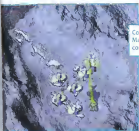
également que ce jeu avait marqué les esprits en proposant le plus grand nombre d'unités et de bâtiments pour chacune des deux factions en lice : les Cores et les Arms. Chaque problème devait pouvoir trouver sa solution en fouillant dans les possibilités de construction mises à la disposition du joueur : pour une attaque, sa contre-attaque. En plus de la valeur intrinsèque de Total Annihilation, l'équipe



Les cadavres carbonisés des serpents-dragons témoignent de la chaleur de l'accueil qu'ils ont reçu. Cocche, [ai dit] !

Pas de cinématiques mais des écrans intermédiaires plutôt sympathiques, bien en phase avec les conditions de victoire.





Coup de bol, un super gisement de métal  
Mais seuls des avions peuvent l'atteindre pour  
construire les défilés

Mal disposé, ma tour elle lui va  
l'au-dessus du curseur ne tire  
que dans une colonne. Cependant,  
c'est un piège



de Cavedog avait promis d'assurer  
un suivi sur son site Internet et ils  
l'ont fait. Il ne s'est pas passé une  
semaine sans qu'on puisse téléchar-  
ger de nouvelles armes ou des cartes  
 inédites. Voilà le genre de politique  
qui crée les jeux-cultes. Mais comme  
tout le monde ne peut pas enco-

Vous remarquerez que le bâtiment  
le plus bas s'est renforcé pour résister  
à notre assaut. Ça se changera rien...



Mais la attention. L'avion protège  
les bateaux qui protègent le lance-  
roquettes. C'est beau l'équilibre.



re se connecter, il ne restait que la  
voie traditionnelle pour permettre à  
tout-un-chacun de continuer à pélo-  
ner son prochain. Dans les grandes  
lignes, Total Annihilation : Contre-  
Attaque se situe 4000 ans après la  
guerre décrite dans le premier volet.  
Les Arms ont gagné et tout va bien  
dans la galaxie. Sauf qu'un com-  
mandeur Core avant été cryogénisé  
pour relancer le conflit le cas  
échéant. Dont acte et les deux camps  
vont se battre pour s'approprier une  
relique extraterrestre qui pourrait  
assurer la victoire à son possesseur.

### TOTAL CHIFFRES

Sans plus d'ambages, parlons  
chiffres. Déjà, Total Annihilation :  
Contre-Attaque ajoute aux deux  
camps presque 80 nouvelles unités  
(soit plus de 240 en tout, record bat-  
tu). Parmi les innovations, citons un  
commandeur-fanème qui peut ser-  
vir de leurre, une batterie d'*hover-  
crafts* tout usage très pratique  
en milieu marécageux et le clou  
du spectacle, le Krogoth. Ce robot  
gigantesque mesure trois fois la  
hauteur d'un commandeur, peut se  
prendre trois bombes nucléaires sans  
s'émouvoir et bien sûr, il est armé jus-  
qu'aux *rachets* notamment d'un  
rayon optique dévastateur. On se  
sent plus en sécurité avec lui dans le  
quartier. Un autre aspect du jeu a été

## L'AVIS DE XAVIER

- ★ Ce add-on n'apporte rien de vraiment nouveau
- ★ à Total Annihilation mais qu'aurait-il fallu améliorer dans le jeu
- ★ de base ? Toutefois, deux ou trois apports ont le mérite de
- ★ justifier l'achat, notamment l'implantation de races indigènes
- ★ belliqueuses. Il est certain que les fans vont se précipiter sur
- ★ Total Annihilation : Contre-Attaque et ils ne seront pas déçus
- car les unités et les cartes inédites foisonnent. Quant aux
- autres, il serait peut-être temps pour eux de découvrir ce poids
- lourd des jeux de stratégie en temps réel.



l'ennemi planté le do  
au coin supérieur gauche  
de la carte, ces 8-bots devaient  
pouvoir résister longtemps

Ma centrale nucléaire n'est pas pâle parce  
qu'elle a pris froid. Elle est comatose. Banane !  
Ni vu ni connu.

amélioré : les champs de bataille.  
Vous allez vous déplacer sur cinq  
nouveaux mondes dont une planète  
entièrement recouverte d'eau et un  
endroit où des tremblements de ter-  
re incessants mettront à mal vos bâ-  
timents. Et, histoire de corser le tout,  
sachez que les territoires que vous  
foulez sont désormais habités par des  
créatures assez impatientes de vous  
voir déguster. Comme si vos enne-  
mis ne suffisaient pas... Enfin, pour  
les accros du Multijoueur (ceux qui  
ont donc tout compris à Total  
Annihilation), signalons la livraison  
dans ce CD-ROM de trente nou-  
velles cartes pouvant supporter jus-  
qu'à dix joueurs chacune. Que  
demande le peuple ? ■

Xavier Hamart

## HIT

Total Annihilation :  
Contre-attaque

Graphisme ★★★★★

Son ★★★★★

Animation ★★★★★

Durée de vie ★★★★★

Les plus

- Encore plus de tout
- Les ET belliqueux
- Les nouvelles planètes

Les moins

- Pas d'innovation
- Sélections bizarres
- Pas de cinématiques

Désormais très à l'aise dans le milieu ludique, Microsoft sort ses gros sabots avec une simulation arcade de 4x4 déchainés. Pour aider à faire oublier la lenteur du premier opus, toutes les technologies actuelles ont été mises à profit !

Format CD-ROM PC  
Éditeur Microsoft  
Sortie 1994-1995  
Prix env. 35 \$  
Genre arcade  
Config. mini. P133, 32 Mo  
RAM, CD-ROM 4x, Windows  
Config. recom. 200, 32 Mo  
RAM, CD-ROM 4x, 3Dfx

Pour marquer des points, il faut parvenir à rester dans le gros rond rouge : des parties tout en finesse !

# Monster Truck Madness 2

## Les monstres sont de retour

Jusqu'à présent, les courses d'énormes 4x4 étaient aussi rares que réussies. Si Microsoft était parvenu à réaliser un

Monster Truck Madness assez complet, il y a quelques années, ce fut malheureusement au détriment de la vitesse d'affichage. Quant aux autres jeux, ils furent rapidement oubliés, la plupart du temps incapables d'amuser plus de dix minutes.

En clair, il n'y avait aucune simulation de Monster Truck digne de ce nom... Jusqu'à maintenant ?

### ROULE MA POULE

Faire décoller une énorme voiture même de roues gigantesques peut certes sembler puéril, mais il ne faut pas oublier que le cross sur terrain accidenté procure des sensations fortes que l'on rêve tous de ressentir. Et si Moto Racer nous y a déjà fait



En sortant du parcours, il n'est pas rare de tomber sur une voie ferrée, voire même sur un train !

goûter grâce à certaines de ses courses, on ne peut s'empêcher de penser que deux roues c'est bien, mais que quatre, c'est encore mieux ! Microsoft arrive donc à point avec la suite de son Monster Truck Madness : dix circuits, vingt monstres mécaniques, des intempéries à gogo et une accélération 3D sont au programme. A priori, c'est tout bon... A posteriori... aussi ! Inutile de s'en

cacher : cette suite réussie est parvenue à trouver un juste milieu entre arcade et simulation. Le comportement des véhicules a effectivement été soigné, sans virer au réalisme étouffant : les voitures, si elles se déforment à chaque choc, sont non seulement indestructibles, mais elles peuvent aussi escalader des parois vraiment très abruptes, mais dans certaines limites. Nulle crainte d'avoir

Les collisions sont spectaculaires mais l'on aurait souhaité plus de bruit lorsque les tôles se frottent !

Lorsqu'on est sur un grand circuit, l'affichage de la carte est certes pratique, mais un peu envahissant.





Lorsqu'on active tous les détails, on bénéficie même d'effets de less flare. Damage qui l'eau ne remue pas.



En vue arrière éloignée, Monster Truck a tout de suite un petit côté Furtrack qui n'est pas pour déplaire !



Les carrosseries se déforment à chaque choc sans pour autant fausser la direction ou casser le moteur.

Avec un brouillard pareil, pas étonnant qu'on embossasse (involontairement bien sûr) d'arrogants adversaires !



tibles (ou non) fixes comme ces barrières en fer, cercuells, petits rochers, pancartes, palissades, arbustes, tonneaux, crissés, etc. Sans parler des trains qui traversent les routes... Tout est donc là pour que les courses soient animées et pour procurer au joueur un maximum de sensations.

### À FOND LES BALLONS

Contrairement à ce que l'on pourrait penser, toute cette complexité scénique ne se paye pas trop cher. Si la configuration de base demandée est un Pentium 133, la présence de 48 Mo de RAM et d'une 3Dfx permettent de profiter d'un niveau de détail acceptable et d'une bonne animation. À partir du Pentium 200, on peut cocher toutes les options sans ralentir le jeu. Et lorsqu'on voit la qualité des graphismes, on ne peut s'empêcher d'être ému ! C'est bien simple : Monster Truck 2 est tout simplement le plus joli jeu de courses en 4x4 du moment. Les seules choses que l'on puisse vraiment lui reprocher sont la gestion de la pesanteur un peu cavalière (après une chute ou un saut, les voitures ont un peu tendance à retomber comme des plumes), l'absence d'un mode Championnat (tous les circuits sont actifs en Solo) et une intelligence

artificielle réglée sans nuances. On dispute donc les courses dans l'ordre que l'on veut, libre d'activer ou non certains paramètres, de régler l'accélération, les suspensions et la vitesse de pointe de son bolide, etc. En plus, le temps est géré de manière complète : brouillard, grosse purée de pois, nuit, aube, tempête de neige, ciel couvert ou dégagé, pluie, toutes les intempéries peuvent être activées, histoire de corser un peu les courses. Les parcours, quant à eux, sont

Attention aux objets de décor : je vais par exemple trainer longtemps cette pancarte dans ma roue.



non plus lorsqu'on tombe dans une rivière, les moteurs doivent être imperméables et les chauffeurs, amphibies : bien qu'à un mètre sous l'eau, on continue à avancer et l'on peut même parfois reprendre la course ! Malgré un côté arcade assez prononcé, Monster Truck Madness 2 n'est cependant pas totalement loufoque : les voitures dérapent plus ou moins sur les différents types de terrain (boue, sable, neige, etc.) et les quatre roues motrices obligent souvent à effectuer des contrebraquages, voire des freinages d'urgence, pour reprendre le contrôle du véhicule ! En clair, le pilotage n'est pas une mince affaire !

Il faut dire que les circuits ne se prêtent pas vraiment à la sieste : tout ce dont on rêvait est là. Déneigés, bossés, collines, végétation touffue, arbres, mares, rivières, étangs, mais aussi éléments de décor (destruc-

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ On attendait depuis longtemps une course de **Monster Truck** réaliste, jouable, jolie et pleine de sensations ! Il semblerait que Microsoft ait une fois de plus marqué un point : ce jeu d'arcade-simulation est non seulement très beau, mais aussi bien animé et sachant s'adapter à tous les types de configurations. Les courses sont rapides et complètement secouées : rien n'a été oublié à part un mode Championnat, une gestion efficace de la pesanteur et..., quelques circuits en plus ! Un très bon investissement tout de même.



Dans le clavier, des hurlements précèdent vos passages, tandis que des crachats joignent le parcours !

➤ variés : désert, Amérique du Sud, route normale, canyon accidenté, cimetière, terrain de cross, plaine, etc. Il s'agit de circuits, comme de rallyes : dans les deux cas, des points de passage obligent à respecter un certain itinéraire... En dehors de cela, on est absolument libre de sortir de la route pour chercher les raccourcis et améliorer ses temps. Cependant, il faut être prudent : plus on prend de risques, plus on a de chances de faire des tonnes, quitte à se retrouver sur le toit et donc immobilisé quelques secondes. Pour être efficace, il est bien entendu fortement

Il est complètement crétin de s'embêter à traverser ce cours d'eau : il y a un passage à gué juste à côté !



La vue cockpit est celle qui secoue le plus. Surtout lorsque on enchaîne une dizaine de tonnes !



À l'intérieur de la cabine, il est possible d'utiliser le chapeau de Javelin pour jeter des coups d'œil autour de soi.

Ma cabine écrimée témoigne de multiples accidents. Voilà comment il faut faire passer le permis !



conseillé de ne jamais rester sur la route et de se montrer audacieux ! L'intelligence artificielle a été réglée de manière bizarre : sur les trois niveaux de difficulté, les deux premiers sont d'une facilité déconcertante. Les concurrents sont lents, attendent le joueur et ne prennent aucun raccourci. Au niveau le plus difficile, renversement de situation : les adversaires connaissent toute la carte, foncent comme des dingues et sont souvent impossibles à rattraper en cas de gros accident. On aurait préféré une graduation plus nuancée !

### HARD SUR L'ARÈNE !

Mais le mode le plus amusant reste évidemment le Multi-joueur : huit pilotes peuvent s'affronter sur les circuits normaux ou bien dans une arène comportant une plate-forme. Lorsqu'on est dessus, on marque des points : tout le monde se rentre donc dedans dans une joyeuse pagaille mécanique à la Destruction Derby. Si le jeu donne le maximum

Il est regrettable que la pluie et la boue ne barbouillent pas le pare-brise du cockpit. D'ailleurs, il n'y a pas d'essuie-glace.



de lui-même avec une 3Dfx (il gère la carte grâce au Glide), il saura également mettre à profit les technologies MMX et AGP grâce à des buffers spécialement dédiés.

On voit que l'on peut finalement faire assez peu de reproches à **Monster Truck Madness 2** : simulation et arcade ont été bien conciliées, ce qui risque de plaire à tous les joueurs. ■

Luc-Santiago Rodriguez

### Monster Truck Madness 2

Graphisme ★★★★★  
Son ★★★★★  
Animation ★★★★★  
Durée du jeu ★★★★★

#### Les plus

- Gestion des chocs
- Parcours vastes
- Bonne animation

#### Les moins

- Pesanteur bizarre
- Intelligence artificielle
- Mal de mer

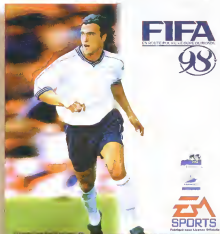


# Apocalypse 3D

Carte Accélératrice 3D



590<sup>TTC</sup>



- Carte Apocalypse 3Dx de VidéoLogie
- Carte Accélératrice 3D utilisant la technologie PowerVR (PVR2) développée par VidéoLogie et la société NEC
- Configuration requise : 2 Mo de RAM sur la carte graphique, un P133 et 32 Mo recommandés.
- Carte au format PCI avec 4 Mo de RAM

- Compatible avec les formats PowerGL et Microsoft Direct3D
- Compatible avec Microsoft DirectX API
- Carte « Plug and Play »
- Permet de jouer (suivant le jeu, jusqu'à 800x600 et 1024x768 en 16-24 bit couleurs)
- Manuel électronique en Français
- Garantie 3 ans



RECHERCHE REVENDEURS

Tous les prix et Bonuses sont modifiables sans préavis, photos aux contractuels, toutes les marques sont déposées par leur propriétaires.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A : DMD Soft+plus - ITS RUE DE NEUILLY B.P. 19, 93250 VILLEMOMBLE - TÉL: 01 48 34 84 71 - FAX: 01 48 54 77 95

MA 23

DESIGNATION PRODUITS	PRIX UNITAIRE	QTE	TOTAL TTC	
APOCALYPSE 3DX + FIFA98	590,00 TTC			
<p>INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES :</p>				
<p>je règle comptant par chèque joint</p>				
<p>je refuse la réception de ma commande carte à ven sans encaissement (moyennant 50,00 TTC en plus des frais de livraison)</p>				
<p>par carte bancaire</p>				
<p>N° carte : _____</p>				
<p>date d'expiration : _____</p>				
<p>signature obligatoire _____</p>				
<p>Adresse : _____</p>		<p>nom : _____</p>		
<p>c. postal : _____</p>		<p>ville : _____</p>		

Que faire lorsqu'on aime les jeux de plates-formes en 3D mais que l'on est allergique aux plombiers en général et à Mario 64 en particulier ? Simple : il suffit de se glisser

dans la peau d'un alligator rigolo comme

par exemple Gex !

**Format :** CD-ROM PC  
**Éditeur :** Crystal Dynamics  
**Sortie :** disponible  
**Prix :** env. 300 F.  
**Genre :** plates-formes 3D  
**Config. min. :** P133, 32 Mo de RAM, CD-ROM de 32x, 300k  
**Config. recom. :** P200, 32 Mo de RAM, CD-ROM de 32x, 300k

Des plates-formes mouvantes permettent d'atteindre des endroits inaccessibles et de profiter des peintures !



# Gex 3D

## Enter the Gecko

### Le lézard fait le Mario(le)

**A**près un joli succès sur console, il y a déjà plusieurs années, Gex le petit reptile astucieux, revient dans une nouvelle aventure entièrement réalisée en 3D. Certes, l'incontournable jeu Nintendo mettant en scène Mario n'est probablement pas étranger à l'inspiration de ce soft. Contrairement à Croc, sorti il y a quelques mois, Gex 3D Enter the Gecko n'est pas extrêmement linéaire et propose l'exploration de vastes niveaux, avec quelques petites quêtes à accomplir. Il ne manque plus qu'une tuyauterie bouchée pour qu'on appelle le plombier !

#### DIND RIGOLO

Alors c'est vrai : Gex 3D ressemble beaucoup à Mario 64 sans pourtant l'égaler. Malgré cela, le plaisir de jouer est au rendez-vous et le jeu réserve bien des surprises... Les actions à mener (collecter un certain

nombre de bonus, détruire un distributeur automatique d'hémoglobine ou écraser des champignons...) sont en effet toujours amusantes et pas trop difficiles. Le but du jeu étant, comme dans le précédent épisode, d'accumuler des télécommandes pour passer au monde suivant. Les niveaux sont vastes et riches en animation : pièges à mâchoire sauteurs, fleurs « ébrahonnéuses » (eh oué !), karatékas bystériques, espions, poissons, etc. Il faudra donc de l'adresse (mais pas trop) pour se tirer de tous les pièges et trouver son

chemin au milieu des arbres, pentes, collines, cascades, châteaux forts, bases spatiales et autres décors surréalistes de Gex 3D Enter the Gecko. Le grand atout du jeu est de proposer des mondes inspirés de films ou de dessins animés comme : *James Bond*, *Indiana Jones*, films d'épouvante, films de kung-fu, *cartoons*, les graphistes se sont amusés à produire une bonne partie de la jeune culture télévisuelle et cinématographique américaine. En plus, notre alligator change de costume sans arrêt : dans le monde Toon par exemple, Gex se déguise



Dans Gex, on passe la plupart de son temps à casser des sceaux. Incroyable ce que ça peut défoncer !

Ah ah très drôle : une grille d'écoulement a été placée dans la rivière. Ça peut la vider ?



Le célèbre extenda affiche les portraits des développeurs dans les couloirs de château



Il faut parfois planter coups de queue (un peu comme dans la vie, hé !). Ça c'est vraiment classe ! pour venir à bout de certaines... euh... adversaires.



Parfois, la vue devient carrément panoramique, voire extrêmement éloignée de Gex. Euh, où sont mes jumelles ?

se en Bugs Bunny et croise des personnages très familiers, tandis qu'il sera en smoking pour le niveau James Bond ! On prend donc beaucoup de plaisir à se promener et à sauter dans tous les sens, impatient de découvrir les prochains délites de développeurs plutôt en forme.

Les fans du premier Gex seront heureux de retrouver les mouvements de leur personnage favori ; il saute, rebondit, envoie des coups de queue pour extorquer ses adversaires, utilise sa langue pour gôber les bonus ou se rattraper aux plates-formes et peut même adhérer à certaines parois. Dommage que Croc ait copié tout cela, en étant sorti bien avant et en proposant moins de liberté !

Il est globalement très agréable de pouvoir se rendre où l'on veut sans avoir l'impression de suivre un chemin balisé : les niveaux communiquent entre eux et l'on a même la possibilité de choisir, en permanence, entre deux mondes à explorer. On vaudra l'excellente homogénéité du jeu : décors, actions à mener, méchants, couleurs et costumes de

Gex sont toujours adaptés aux thèmes exploités et donnent ainsi au jeu une identité propre. L'humour est un peu moins infantile que dans Croc, qui péchait un peu par un côté « *He aux Enfants* » vraiment prononcé.

### CAMÉRA CACHÉE

Côté technique, l'adaptation console/PC s'est faite sans trop de problèmes : Gex dispose d'une bonne animation (125 mouvements) et répond bien aux commandes. Bien qu'accablé 3D, le jeu patine tout de même sur un petit Pentium (166) en raison de multiples animations simultanées. À partir de 200 MHz, la fluidité sera au rendez-vous. Le graphisme, quant à lui, est joli mais pas plus que sur console, la résolution restant en dessous du 640 x 480.

Le bilan serait donc au beau fixe si un détail de taille ne venait gâcher la fête : la caméra est dynamique et bouge en permanence autour de Gex. Malheureusement, elle n'est jamais au bon endroit et gêne souvent la visibilité. Quelques touches permettaient de la faire pivoter manuellement,



Dans Gex 2, les bonus sont variés et dépendent du thème du niveau : épéards, crânes, detonateurs...



Attention aux murs vramés dans le château : ils jaillissent lorsqu'on s'y attend le moins !

mais cela nuit beaucoup au rythme : être contraint en pleine action de réajuster l'angle de vue n'est pas toujours très bienvenu !

Cela dit, Mario 64 n'existant pas sur PC, Gex 3D Enter the Gecko propose une solution plutôt tentante. ■

Luc-Santiago Rodriguez

Voilà une mission captivante : détruire tous les distributeurs d'hémoglobine du château hanté.



## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Toujours à la recherche de télécommandes, notre ami Gex devra mener de nombreuses petites quêtes à bien, dans des univers inspirés de films ou de dessins animés célèbres. Le résultat est très plaisant, les niveaux sont vastes, assez bien pensés, pleins de surprises et l'on dispose d'une liberté appréciable mais moindre que dans Mario 64 ; notre petit lézard devrait donc autant s'amuser que les amateurs de plates-formes, s'ils sont toutefois prêts à subir les angles de vue peu académiques d'une caméra maladroite !

### Gex 3D Enter the Gecko

Graphisme	★★★★
Son	★★★
Animation	★★★★
Durée du jeu	★★★★

#### Les plus

- Mondes cohérents
- Variété
- Niveaux communicants

#### Les moins

- Caméra ébriante
- Ralentissements
- Basse résolution

Exploitant, à surprise,  
la bonne vieille  
opposition  
aliens/humains,  
Outwars nous plonge  
dans un shoot'em up  
tendance jeu de

plates-formes ! On y  
dirige effectivement  
un guerrier du futur  
muni d'un jet pack  
bien pratique pour  
sauter partout !

Selon Cédric (notre magistraliste),  
ces aliens ressemblent à  
« Polochons », le poison comble de  
la petite sirène. Quel poète.



Format : CD-ROM PC  
Éditeur : Micro Light  
Sortie : indisponible  
Prix env. : 350 F  
Genre : action en 3D  
Config. min. : 133, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, Win95,  
carte 3D  
Config. recom. : 166, 32 Mo  
de RAM, CD-ROM 4x, 3Dfx

# Outwars

## Spac(ial) Ops

**E**n 2283, les terriens ont colonisé une bonne partie de l'univers. Manque de chance, l'une des planètes investies est habitée et ses occupants ne semblent pas prêts à faire leurs bagages. Afin de clarifier la situation, les terriens décident d'envoyer leurs meilleurs hommes pour entamer des relations diplomatiques... euh, pour nettoyer tout ça... Comment ? On dirait *Starship Troopers* ? Bah, c'est vrai que Outwars y ressemble beaucoup. Surtout lorsqu'on affronte des hordes d'insectes gluants de couleurs variées qui pullulent comme des

cafards ! Au lieu d'adapter simplement le film de Verhoeven, les développeurs ont donc tranquillement pompé son film (on les comprend, avec un scénario pareil...).

### VOISE UN PEU L'ARMURE !

Le but du jeu est donc de remplir successivement plusieurs missions dans différents décors : installations futuristes, jungle, forêt... Nature comme souterrains se prêtent à des affrontements riches en hémoglobine et en hémorragies. Les objectifs sont évidemment très divers (détruire, faire sauter, raser, tuer, éradiquer, bousiller et parfois dynamiter), ce qui, entre

deux carriages, apporte un peu d'oxygène ! Pour accomplir son œuvre, le soldat que l'on incarne dispose d'un arsenal impressionnant : plusieurs types d'armure, lance-flammes, lance-roquettes, fusils, grenades, bombes à retardement, bref tout l'attirail du parfait maniaque tendance «Xavier en short». Cependant, la visée n'est pas toujours évidente et comme on tente toujours de retarder les corps à corps, il faudra être très précis. Les aliens en effet combattent aussi à distance : bombes, lasers et purée verte prompte à rapidement dissoudre l'armure.

Les décors étant vastes et comprenant des élévations, on dispose d'un jet pack dorsal pour se propulser dans les airs. Son énergie n'est pas inépuisable, mais il se recharge en quelques



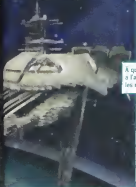
Dans certaines zones, les décors sont  
taillés à la serpe, voire à la règle !  
Observez un peu ces lignes droites !



Les explosions ont été soignées et bénéficient même  
d'effets de transparence. En revanche, le vais souffrir !



Les aliens volants non identifiés sont toujours les clés  
les plus périlleuses à dégommer : elles bougent tout le temps !



A quoi peuvent bien servir les pieux placés à l'avant du vaisseau terrien ? A embrocher les nefs vauvaines ?



Diable un pentagramme (étoile pentamer) volant ! On croirait cette larve tout droit sortie de l'univers défilant de Sae Ka Kai !



Cet Adonis moustachu est évidemment le chef : après chaque mission, il congratule le joueur ou l'insulte copieusement.

dizaines de secondes, exactement comme dans Shadow of the Empire. Il est donc impératif de bien gérer ses déplacements de plume-forme en plate-forme, surtout lorsqu'il y a de l'eau ou du vide autour. En plus d'être un shoot, Outwars est donc aussi un jeu d'adresse ! Et c'est presque un jeu de stratégie : on est effectivement toujours secondé par un soldat à qui l'on peut assigner plusieurs ordres (en formation, feu à volonté, repli, attaquer ma cible). Mieux vaut toujours l'avoir à ses côtés pour parvenir à se frayer un chemin à travers les troupes ennemies, toujours plus nombreuses, toujours plus enragées, toujours plus

dévastatrices, bref, toujours plus. Certes, on est loin de SpecOps et le comportement de l'ailier n'est pas extrêmement convaincant. Imposible de le faire passer devant ou de l'utiliser en couverture de manière efficace. Il est toujours en mouvement, comme s'il avait bu vingt-cinq

litres de café ! Pour faire oublier la simplicité du jeu, la réalisation a été soignée : des briefings en vidéo ponctuent chaque mission, des scènes cinématiques illustrent les moments forts, une musique solennelle orchestre la frénésie des fusillades, bref, on se croirait presque dans une production à grand spectacle si le jeu était plus convaincant.

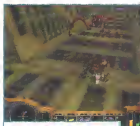
### SIMPLE ET IMMÉDIAT

Malgré une accélération 3D, il faut avouer que les graphismes sont très décevants : les textures sont peu variées et mal assorties, l'animation des monstres et des soldats est un peu robotisée et il arrive même qu'une affreuse pixelisation agresse le regard lors de plans rapprochés ! Outwars n'est décidément pas un jeu majeur mais il a l'avantage d'être simple à prendre en main, d'offrir un plaisir immédiat, une difficulté bien dosée et une campagne assez longue. Finalement, on pense à M D K ou à Terranova, et on se dit que ce jeu appartient plus à la période « Deadly tide » de Microsoft, qu'à celle de « Age of Empires ». C'est dommage, car avec un soin graphique plus prononcé et avec des missions légèrement plus fouillées, Outwars aurait comblé tout le monde : alors que dans son état actuel, seuls les fous de la gâchette et les voltigeurs apprécieront ■

Luc-Santiago Rodriguez



Si il n'y avait pas tant à faire et qu'une jolote sahiné soit la pour moi, je prendrais bien une douche



La dépouille d'un vaillant soldat, ayant donné sa vie pour éradiquer l'indécible (c'est presque du Lovecraft).

## L'AVIS DE LUC-SANTIAGO

★ Si les jeux d'action en 3D sont faits pour dépoter, pas de doute, Outwars en est bien un. Les objectifs des missions sont très simples et l'on passe plus de temps à explorer, à faire des vols planés et à tirer qu'à se creuser les méninges. Les décors se prêtent d'ailleurs plus à l'action qu'à l'aventure : vastes, sur plusieurs niveaux, plutôt riches sans être des dédales. Dommage que le graphisme soit aussi baveux, car la prise en main et l'animation n'ont pas été négligées. Un p'tit jeu rapide et distrayant donc, mais vendu trop cher compte tenu de sa qualité.

### Outwars

Graphisme	★★
Son	★★★★
Animation	★★★★
Durée de vie	★★★★

### Les plus

- Arsenal
- Équipement libre
- Niveaux variés

### Les moins

- Guerre offensives
- Graphismes pas bô !
- Trop cher

SQUARESOFT

PC  
CD

COMPATIBLE  
CARTE  
3D



EIDOS  
INTERACTIVE



Le chef d'oeuvre de la saga qui a fasciné  
plus de 15 millions de joueurs sur console  
arrive enfin sur PC .



# FINAL FANTASY VII<sup>®</sup>

---

Finalement sur PC



# Microsoft Golf 98 ★★★

Golf  
sur CD-ROM PC  
édité par Microsoft



Il est très étonnant de voir Microsoft réaliser un jeu de golf aussi simple d'emploi et doté d'une prise en main intuitive et rapide. Les parcours relativement faciles et les multiples aides à la visée destinent plutôt ce jeu aux débutants. On regrettera simplement que les graphismes ne soient pas plus soignés par rapport à la concurrence et que l'on rencontre quelques bugs d'affichage. Cela dit, on retrouve, comme dans tous les jeux de golf, une grande sérénité et le chant des oiseaux ! ■ L.-S. R.

# Airfield pour PS98 ★★★

Simulation  
sur CD-ROM PC  
édité par Pogo Design



Attention, data-disk costaud ! Airfield propose effectivement de nouveaux avions (réalistes ?), des vols, des aventures, tous les terrains d'aviation français, mais surtout, toutes les données waypoint basse altitude de notre beau pays. On trouve aussi des indications pour les approches Sids et Stars, ainsi que de nouvelles cartes. Un adf on assez complet donc, fort susceptible de plaire aux pilotes virtuels qui ne seraient pas découragés par un prix un peu élevé (entre 350 F). ■ L.-S. R.



# Front de l'Est: Mission Pack ★★★★★

Wargame sur CD-ROM PC édité par Empire Interactive

Talons-off attiré à nouveau notre attention sur les plaines glacées de Russie avec cet add-on pour son fameux wargame tactique, Front de l'Est. Le Mission Pack ajoute pas moins de sept nouvelles campagnes et 50 scénarios, doublant la durée du jeu de l'original. En prime, il introduit six nouvelles nationalités, alliées de l'Allemagne, sauf peut-être les Polonais, ainsi vous pourriez prendre le commandement de troupes italiennes, hongroises, finlandaises, slovaques et roumaines. Une fois encore, la représentation des nombreuses unités en mode 3D est tout simplement superbe et historiquement exacte. Mais le Mission Pack corrige aussi de nombreux bugs et introduit plusieurs améliorations du système de jeu, notamment au niveau de l'intelligence artificielle. Même si le jeu n'est pas encore parfait, il reste incontournable pour les amateurs de wargames, au même titre que Steel Panthers. ■ F. M.



# Portal of Praevus pour Hexen 2 ★★★★★

Action sur CD-ROM PC édité par Activision

Aux aigles paladins, nécroniciens, assassins et autres créatures ! Un nouveau défi les attend, ils dans le château de Eldolon et surtout dans ses profondeurs, ainsi que dans un vaste monde glacé. Il faudra attendre à rencontrer une vive opposition, composée de créatures hybrides, mais aussi de quatre nouvelles abominations. Pour que la tâche soit un peu plus aisée, une nouvelle classe de personnage a été incluse. Une nouveauté, cette belle et redoutable magicienne Peau-Rouge capable des actions de différentes sortes, et même manier le temps. L'ajout de ces nouvelles unités fait frémir ses victimes. Ce bon petit « mission pack » comprend aussi de nouveaux niveaux qui vous permettront de passer à plusieurs, à la recherche de l'Élixir, un véritable trésor magique. Action, aventure, résolution de puzzles aussi, ne vous laissez-vous et plongez dans le monde médiéval fantastique de Hexen 2. Shazam ! ■ L.-S. R.

# Hopkins E.B.I. ★

Aventure  
sur CD-ROM PC  
édité par Gry



Double ! Un jeu d'aventure à l'ancienne en vraie 2D ! L'effort est louable, mais il est dommage que les graphismes soient si peu attrayants (sauf les concours du dessinateur Segal), et que le style 3D du jeu ne le rende pas plus intéressant. Les animations sont totalement grotesques et les conversations crues doublées par de mauvaises comédies n'ont pas le pouvoir à mener son enquête avec sérieux. Techniquement dépourvu, incohérent et doté d'un scénario impossible, ce Hopkins E.B.I. ferait bien de démissionner. Vivement The X-Files ! ■ L.-S. R.

# Addict Pinball ★★★

Flipper  
sur CD-ROM PC  
édité par Team 17



Deux tables, cela peut sembler un peu court... Mais quelles tables ! Team 17 a effectivement eu l'idée de consacrer à deux de ses jeux, Worms et World Rally Fever, Resultat il y a de l'humour, de l'écologie, de l'action, des mini-tableaux et même des missions à remplir pour cumuler les bonus. Les graphismes quant à eux sont soignés, mais pas supérieurs aux concurrents. Addition est donc un bon petit flipper, pas très facile mais qui se laisse jouer volontiers avec des amis. ■ L.-S. R.

121 PTTL04a

Journal of Management Inquiry 21(1) 2012

[illegible]

Renvoyez le bulletin situé dans CD-Achat à :  
 Pressimage-Concours CD-Achat n° 6 :  
 5/7, rue Raspail 93100 Montreuil Cedex.  
 Retournez-le avant le 27/06/98.

# STARCRRAFT

Les Terriens, les Zergs, les Protoss, tout semblait déjà avoir été dit sur Starcraft... Pourtant, au prix d'une intense réflexion, nous avons trouvé quelque chose de nouveau et d'intéressant : la soluce complète des trois campagnes du jeu. Satisfaits ?

## (Campagne terrienne)

### Mission 1 : Wasteland

Suivez la route qui mène au sud-est et, après avoir traversé le pont, rejoignez Raynor. Reprenez votre route en direction du sud jusqu'à tomber sur une escouade de trois Zergs. Éliminez-les et continuez votre chemin jusqu'à votre base (toujours au sud). Commencez l'extraction de cristaux grâce à vos SCV et dès que cela vous est possible, construisez un baraquement près de vos autres infrastructures. Continuez l'extraction des cristaux et entraînez 10 Marines afin de finir la mission.

### Mission 2 : Backwater Station

Assignez 5 SCV à l'extraction de cristaux et trois à celle du gaz. Lorsque vous possédez 150 cristaux, construisez une *engineering bay* et upgradez les armes et les armures de vos Marines. Pendant ce temps, déplacez vos unités de combat vers le nord en empruntant le petit passage en pente. Lorsque vous atteignez le sol « organique », exterminatez les six Zergs et le bâtiment. Pour vous accaparer les structures alliées situées au nord, déplacez-vous de bâtiment en bâtiment ou gagnez directement le centre de commandement. Envoyez vos nouveaux SCV extraire des cristaux avec les autres et gardez les Flammeurs avec vous. Entraînez ensuite une dizaine de Marines et formez deux groupes pour préparer

la bataille. Le premier doit être constitué des flammeurs et de Raynor et le deuxième des dix Marines. Dirigez-vous légèrement à l'est de la base puis descendez vers le sud afin de vous retrouver en plein terrain ennemi. Éliminez le groupe de 10 Zergs qui vous attaque ainsi que les bâtiments. Descendez par le petit chemin en pente et continuez d'explorer le terrain tout en exterminant unités et bâtiments ennemis. Lorsque vous arrivez devant le centre de commandement infesté par les Zergs, détruisez-le.

### Mission 3 : Desperate Alliance

Restez derrière vos lignes de défense ! Construisez et assignez une dizaine de SCV à l'extraction de cristaux. Produisez ensuite 3 autres SCV qui seront chargés de construire deux dépôts de ravitaillement, une raffinerie puis d'extraire du gaz. Effectuez ensuite tous les upgrades possibles et imaginables concernant vos unités (arme, armure et portée de tir). Les Zergs ne peuvent vous attaquer qu'en deux points protégés par un bunker chacun. Remplissez donc ces deux bunkers de Marines, débutez la construction de trois autres bunkers de chaque côté de votre base et entraînez autant de Marines que nécessaire pour les remplir. Évidemment, il est impératif de les réparer dès qu'ils subissent des dommages. Construisez une deuxième tourelle lance-missiles du côté gauche de votre base et placez deux SCV de chaque côté afin qu'ils puissent réparer les bunkers endommagés. Lorsque la minuterie arrive à 0, vous avez gagné.

Horaires des attaques ennemies : 28 :50, 26 :40, 23 :50, 21 :50, 20 :20, 19 :50, 16 :20, 10 :15, 09 :50, 05 :45, 03 :15, 02 :15.

### Mission 4 : The Jacobs Installation

Passer la porte au nord et avancez le long du large couloir au bout duquel vous devez détruire une lance-roquettes. Passez par la porte qui se trouve en face et tuez les ennemis qui vous attaquent à l'entrée et aux escaliers. Montez ces derniers et avancez ensuite jusqu'à une intersection.

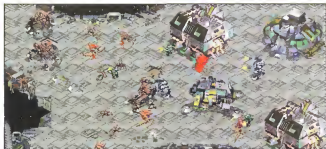


Empruntez le couloir de droite et pénétrez dans la première salle que vous trouvez. Marchez sur le point de reconnaissance et Ressortez. Prenez le couloir qui part vers l'est puis vers le nord et encore vers l'est. Tuez les deux Marines qui vous attaquent et continuez votre progression dans ce couloir jusqu'aux escaliers. Après avoir éliminé les ennemis dans la pièce à l'ouest, montez les escaliers au nord et avancez jusqu'au point de téléportation. Une fois vos unités téléportées, avancez vers le sud en prenant soin de détruire les deux tourelles qui jettent du sol. Passez les portes à l'ouest, tuez les Marines et suivez ce couloir jusqu'à trouver une nouvelle porte. Pénétrez dans la pièce et nettoyez-la des gardes et autres systèmes de défense. Gagnez ensuite le dernier point de reconnaissance.

### Mission 5 : Revolution

Récupérez Kerrigan (au sud) et traversez le pont (sud-est) afin de détruire les lance-missiles. Empruntez un nouveau pont et contournez le lac par l'ouest. Détruisez le premier bunker ainsi que le lance-missiles avant de conduire Kerrigan (camouflage) jusqu'au point de reconnaissance en pleine base ennemie. Après le combat (n'impliquez pas Raynor et vos hommes), construisez assez de SCV pour réparer les bunkers mais également pour extraire cristaux et gaz (5 et 5). Bâtissez ensuite un bunker à l'ouest du spacioport que vous remplirez avec les quatre Marines attendant au sud de votre nouvelle base. Constituez une petite armée de Marines et produisez un transporteur et quelques ombres. Camouffiez ces derniers et envoyez-les au sud-est près du gisement de cristal ennemi. Une fois que le ciel est dégagé, acheminez des Marines via le transporteur et investissez un bout de terrain ennemi (n'avancez pas trop sur leur base). Envoyez-y deux de vos baraquements ainsi que votre usine de véhicules et produisez des unités militaires à la chaîne. Attendez à l'ouest en vous occupant des lance-missiles





(pour obtenir un support aérien), des Goliaths, des Marines et finalement des bâtiments (les spatioports et les baraques en priorité).

### Mission 6 : Norad II

Rejoignez votre base (à l'ouest), réparez les bâtiments en feu et commencez l'extraction de cristaux et de gaz (10/5). Après la première attaque que subit Norad II, faites réparer les Goliaths et les bunkers par vos SCV. Placez ensuite ces derniers ainsi que les Marines dans les bunkers et les Goliaths devant le passage montagneux. Après chaque nouvel affrontement, sortez les SCV et effectuez les réparations nécessaires. De retour à votre base, construisez des bunkers tout autour et remplissez-les de Marines. Entraînez ensuite quelques hommes et faites-les avancer à l'est et légèrement au nord jusqu'à un renforcement montagneux depuis lequel on aperçoit presque Norad II. Nettoyez la zone et protégez-la. Pendant ce temps, construisez un spatioport et produisez deux ombres et deux vaisseaux de transport. Faites monter Raynor dans un de ces transports et conduisez ces quatre unités jusqu'à la zone que vous avez repérée et protégée. Ordonnez à vos vaisseaux de transport de rejoindre Norad II (en ligne droite) et sacrifiez les deux ombres afin qu'elles se fassent tirer dessus à la place des transports. Amenez enfin ces derniers jusqu'au point de reconnaissance (juste à côté de Norad II).

### Mission 7 : The Thrump Card

Rapatriez le groupe de Kerrigan (même les bâtiments) ainsi que les trois Marines positionnés au sud-est au sein de votre base. Commencez l'extraction des ressources (10/5) et groupez vos uni-

tés d'attaque afin de vous débarrasser des tanks, des ombres et des Marines qui attaquent par l'est. Placez ensuite une partie des survivants dans le bunker et une autre au nord avec Kerrigan. Construisez deux nouveaux bunkers associés à deux lance-missiles au nord près des baraques mais également au niveau du pont du milieu et celui du sud-est. Commencez la construction de 13 tanks Arclite et positionnez-en deux près de l'entrée nord et un troisième près de l'entrée du milieu (tous en mode siège). Upgradez votre usine mobile ainsi que les options proposées par l'armurerie. Envoyez les 10 nouveaux tanks (associés à un vaisseau laboratoire) à l'est près de l'autre source de cristal afin d'y établir un poste avancé. Pour l'assaut final, construisez 10 Goliaths puis deux vaisseaux laboratoires. Regroupez votre armée (tanks, Goliaths, vaisseaux laboratoires) et avancez vers le point de reconnaissance (nord-est) en détruisant les ombres avec les Goliaths (épaulés des vaisseaux laboratoires) et en passant vos tanks en mode siège lorsqu'ils aperçoivent une cible. Pour détruire le croiseur confédéré, regroupez vos Goliaths et occupez-vous de lui. À faible distance du point de reconnaissance, passez vos tanks en mode siège et envoyez un SCV portant l'émetteur.

### Mission 8 : The Big Push

Envoyez Norad II au nord-ouest pour découvrir des cristaux (nord et sud) et des extensions de bâtiments. Faites atterrir vos bâtiments près de leurs extensions respectives. Exploitez cristaux et gaz (15/5) tout en repoussant les attaques aériennes ennemies (près des cristaux situés au sud) avec Norad II. Construisez trois lance-missiles près de ces cristaux et près de ceux situés au nord. Bâissez une *engineering bay*, une armurerie et effectuez tous les upgrades possibles. Faites construire des missiles nucléaires par vos deux centres de commandement et une dizaine de tanks Arclite. Lorsque les missiles nucléaires sont prêts, récupérez les deux fantômes à l'aide des transports et camouflez-en un avant de l'envoyer au nord. Arrivé aux deux bunkers et au lance-missiles ennemis, utilisez ses capacités nucléaires sur le lance-missiles et faites-le battre en retraite. Envoyez maintenant le deuxième fantôme à l'endroit de l'explosion nucléaire et faites-le poursuivre à l'est puis au nord afin de trouver deux nouveaux bunkers et un lance-missiles... vous

## Les cheat codes

Voici la liste exhaustive des cheat codes pour StarCraft. Appuyez sur la touche entrée et tapez les codes suivants :

- POWER OVERWHELMING** : invincibilité
- OPERATION CHAL** : accélère la construction de bâtiment et la production d'unité
- THE GATHERING** : énergie infinie
- NOGLIES** : les ennemis ne peuvent pas utiliser d'énergie
- GAME OVER MAN** : perte instantanée
- STARRY ALIVE** : permet de jouer après la victoire
- SHOW ME THE MONEY** : 10 000 cristaux et unités de gaz
- THERE IS NO COW LEVEL** : victoire instantanée
- WIMPS WINN IS MINE** : 500 cristaux
- BREAKE DEEP** : 500 unités de gaz
- SOMETHING FOR NOTHING** : tous les upgrades sont complétés
- BLACK SHEEP MALL** : découvre entièrement la carte
- MISERABLE MAN** : upgrade gratuitement les unités
- MOODY THE PHASE UNBAND** : toutes les options de construction
- WUN AINT WHAT IT USED TO BE** : antenne la hache de guerre
- FOOD FOR THOUGHT** : autorise à produire plus d'unités que de nourriture
- ORVELL** : amène à la mission suivante (tapez d'abord ce code puis le numéro de la mission).

connaissiez la suite. À la tête de la dizaine de tanks et d'un fantôme, rejoignez le dernier impact nucléaire. Faites sonder le terrain par votre fantôme en mode invisible : dès qu'il découvre une unité ou un bâtiment, passez les tanks en mode siège pour qu'ils détruisent tout. Dirigez vos tanks à l'ouest du gaz (que vous avez dû remarquer pendant votre sondage) et légèrement au nord avant de les faire passer en mode siège. Réparez les unités qui ont besoin et construisez 10 nouveaux tanks. Envoyez Norad II dans la partie sud-ouest de la carte afin qu'il y découvre de nombreuses unités. Répétez-le et faites-le réparer derrière vos tanks qui vont attaquer les cibles découvertes. Établissez ensuite un poste avancé à l'endroit où vous venez d'écraser les forces confédérées. Après avoir traversé de nombreux ponts et détruit une usine ennemie, vous arrivez à la base (coin sud-est). Envoyez Norad II s'occuper des vaisseaux et laissez les tanks se charger du reste.

### Mission 9 : New Gattysburg

Ne détruisez aucun bâtiment Zerg ! En utilisant la technique habituelle, obtenez 10 SCV à l'extraction de cristaux et 5 à l'extraction de gaz. Développez ensuite un maximum d'infrastructures au sud-est des mines de cristal : une *engineering bay*, un spatioport, un laboratoire scientifique avec l'upgrade laboratoire psychique et une armure-





## (Campagne zergienne)

### Mission 1 : Among The ruins

Mettez en route votre économie : 5 drones à l'exploitation de cristaux et 3 drones à l'exploitation de gaz. Construisez ensuite une seconde couveuse au nord du geyser de gaz. Répartissez ensuite vos unités aux deux points d'attaque terriens : à l'est de votre seconde couveuse et au nord de votre base. Construisez une cave hydralisk et produisez 24 de ces unités réparties en deux groupes de 12, chacun se chargeant de la défense d'un des points sensibles. Faites progresser le groupe est dans cette même direction afin de trouver un poste terrien avancé. Occupez-vous des Marines et des Goliaths en priorité puis des baraquements et des lance-missiles. Prenez garde aux renforts qui seront envoyés par le nord : détruisez-les avant de poursuivre la destruction du poste avancé et, une fois fini, revenez à la base. Faites avancer le groupe nord jusqu'à ce qu'il découvre un nouveau champ de cristaux et un passage en pente. Empruntez ce passage et dirigez vos troupes vers l'est jusqu'à trouver un spatioport et des ombres que vous détruirez en premier. Prenez le chemin en pente se trouvant au sud des restes du spatioport. Déplacez votre commando vers l'est et attaquez les unités de défense ainsi que les dépôts de ravitaillement. Envoyez votre deuxième groupe à l'est afin de fournir une aide à votre premier commando.

### Mission 2 : Egression

Commencez l'extraction des cristaux et l'exploitation d'une raffinerie avant de construire une cave hydralisk depuis laquelle vous effectuerez les upgrades. Morphiez 16 hydralisks et faites récupérer la chrysalide à un drone. Formez le groupe 1 avec les 8 hunter-killer et 4 des hydralisks, le groupe 2 avec le drone et une unité de défense et le groupe 3 avec le reste des hydralisks. Progresser en direction du sud, détruisez le canon à photon, les unités et finalement les bâtiments. Continuez dans cette direction et répétez les instructions précédentes sur la deuxième base plus protégée. Achetez ensuite, depuis votre base, autant d'unités nécessaires à la reconstruction de

votre commando. Continuez votre progression dans le sud et légèrement à l'est en détruisant canons à photon et autres unités de défense. Avancez jusqu'à apercevoir le point de reconnaissance et envoyez-y le drone.

### Mission 3 : The New Dominion

Organisez votre défense en plaçant les 4 Mutalisk près de la chrysalide mature et les Hydralisk près des cristaux. Commencez ensuite l'exploitation des ressources (10%) et transformez votre couveuse en terrier. Construisez ensuite deux aiguilles et produisez 12 Mutalisk tout en repoussant les attaques terriennes et en upgradant vos unités aériennes jusqu'au niveau 2. Déplacez votre armée en direction du nord jusqu'à deux gisements (cristal et gaz) gardés par des Marines et un vautor. Débarrassez-vous de ces unités et faites construire une couveuse près du gisement de gaz que vous allez exploiter avec cinq drones. Faites maintenant produire des Mutalisk par vos deux couveuses : vous devez en obtenir 36. Ceci fait, lancez les au nord sur la base terrienne qui se trouve en haut d'une colline. Faites les attaquer le coin sud de la base en détruisant dans cet ordre : les lance-missiles, les ombres, les Marines et les bâtiments. Progresser ensuite vers le nord en gardant la même technique d'extermination. Vous trouverez d'autres unités ennemies dans le coin nord-est de la colline.

### Mission 4 : Agents Of The Swarm

Développez-vous de manière à posséder 10 extracteurs de cristaux et 5 extracteurs de gaz. Pendant ce temps, les terriens vont vous attaquer en deux points : au sud où vous allez placer vos hydralisks en dessous de la colonie de Spores et de la colonie creep et à l'est où vous allez placer vos mutalisk près de l'extracteur Vespene. Produisez quatre nouveaux drones et développez-vous ainsi : 1 base génétique, 1 chambre d'évolution, 1 upgrade de votre couveuse en terrier et 2 aiguilles. Produisez ensuite 24 mutalisk et envoyez-les au nord jusqu'au bout de l'écran. Dirigez les ensuite vers l'est pour voir apparaître la seule base qu'il est nécessaire de détruire. Commencez par les défenses puis enchaînez avec les bâtiments. Descendez dans le sud-est et détruisez

► rie. Construisez ensuite des bunkers (que vous remplirez avec des Marines) et des lance-missiles autour de votre base (avec un lance-missile derrière chaque bunker). Programmez la production de six cuirassés durant laquelle vous allez upgrader armes et armures de ces derniers. Envoyez les cuirassés en direction du sud de l'autre côté du pont et produisez en trois autres pour votre réserve. La première base Protoss est dans le coin sud-est. Détruisez les dragons en priorité et enchaînez avec les bâtiments. Retournez ensuite à votre base et échangez les cuirassés les plus endommagés par ceux de votre réserve. Depuis votre hief, la seconde base Protoss se trouve dans le coin nord-est. Détruisez les dragons, les canons à plasma, les autres unités aériennes puis occupez-vous des bâtiments.

### Mission 10 : The Hammerfalls

Assigner 10 SCV à l'extraction de cristaux et 5 à l'extraction de gaz. Construisez des dépôts de ravitaillement près de ceux existants et un baraquement que vous déplacerez au sud de ces dépôts. Légèrement à gauche de la rampe située à l'ouest et à droite de celle située à l'est, construisez deux bunkers, deux lance-missiles et placez un tank. Construisez maintenant, à l'ouest des dépôts de ravitaillement, une engineering bay, une académie, une usine, un laboratoire de science couplé du laboratoire psychique et deux armureries. Construisez également deux spatioports au nord du gisement de cristal situé à l'ouest, produisez un vaisseau laboratoire, 11 cuirassés et upgrader tout ce qui les concerne. Déplacez ensuite cette flotte vers le nord-est (près du milieu de la carte) où vous trouverez la première base terrienne. Commencez donc à la réduire à néant (les unités et ensuite les bâtiments) et stoppez tout lorsque votre base est attaquée par des tanks. Allez assurer la défense de vos bâtiments et revenez finir votre labeur. Prenez ensuite la direction du nord vers le canon ionique. Les vaisseaux ennemis vont vous immobiliser et vous tirer dessus mais vous devriez pouvoir en venir à bout. Détruisez ensuite les unités autour du canon ionique puis le canon lui-même : vous venez de finir la campagne terrienne.



The image shows the cover of a magazine titled 'OKAZ'. At the top, it says 'KIM KARDASHIAN PLUS DE 1 000 ANNONCES MARIAGES'. The title 'OKAZ' is in large, stylized letters. Below it, '15 F' is visible. The main headline reads 'LA POISSIE AUX P. EN BLONDINNETTE?'. The cover features a photograph of a woman with blonde hair, wearing a blue top and a yellow belt. There is a small inset photo of a couple in the bottom left corner. The magazine is part of a collection, as indicated by the 'N°' in the bottom right corner.

Nom : ..... Prénom : .....  
 Age : ..... Profession : .....  
 Adresse : .....  
 Code postal : ..... Ville : ..... Pays : .....  
 Tél. : .....

- ☐ BD
- ☐ MUSIQUE
- ☐ TRADING-CARDS
- ☐ CONTACTS
- ☐ AUTRES

**NOUVEAU !**  
**Les Petites Annonces**  
**en temps réel**  
**3617**  
**OKAZION**



\*Du lundi au vendredi de 19h à 9h le lendemain. Le samedi a partir de 12h et les dimanches et jours fériés toute la semaine. Connexion possible hors des horaires à 25 FTEC (plafond mensuel 249 FTEC).

► les nouvelles structures. Prenez la direction du nord et exposez la lance-missiles ainsi que les autres unités entourant le centre de commandement. Défilez-vous sur ce dernier bâtiment pour finir la mission.

### Mission 5 : The Amerigo

Regroupez vos unités et franchissez la porte au sud. Empruntez celle se trouvant au nord après avoir monté les escaliers. Tuez les Marines et allez jusqu'au point de reconnaissance avant de prendre la direction de l'ouest (2 portes), détruisez le Vautour. Camouffiez Kerrigan et engagez-la dans le couloir direction sud. Faites la continuer dans cette direction jusqu'à des escaliers gardés par un fantôme (après quelques portes et gothas qu'il ne faut pas attaquer). Tuez-le et continuez votre route en détruisant les 6 tourelles qui jaillissent du sol. Continuez dans la voie logique et lorsque vous apercevrez des zerglings aux prises avec des Marines, aidez vos camarades. Allez ensuite jusqu'au point de reconnaissance pour les libérer et leur permettre de rejoindre Kerrigan. Continuez votre chemin et lorsque vous êtes attaqué par un grand nombre de Marines, continuez vos tirs sur les systèmes de défense. Continuez votre chemin, descendez les escaliers, tuez les flammes mais ne franchissez pas les portes qui sont déjà ouvertes avant d'avoir tué les Marines qui sont visibles. Pour vous sortir de cette embuscade, montez à l'étage et allumez les marines. Marchez sur les deux points de reconnaissance à l'est. Rejoignez le chemin jusqu'à la porte qui était précédemment fermée. Empruntez-la et gagnez le point de téléportation. Prenez le chemin logique, débarrassez-vous des défenses et envoyez Kerrigan au point de reconnaissance.

### Mission 6 : The Dark Templar

Après avoir mis en fonction 15 drones (10 pour les cristaux et 5 pour le gaz), préparez vos défenses aux deux points suivants : le passage sud-est près de la colonie où vous allez placer Kerrigan et les 4 hydralisks et le passage sud-ouest où vous allez placer les gardiens et 2 Mutalisk. Durant les attaques, faites s'entraîner ces deux groupes de défense. Transformez votre couveuse en terrier et construisez deux aiguilles et un nid de reine. Profitez de ce processus pour upgrader vos overlords depuis le terrier ainsi que les armes et armures des unités aériennes. Produisez 3 mutalisk et faites-les voler à l'est du terrier jusqu'à découvrir un nouveau gisement de cristaux. Transportez deux nouveaux drones jusqu'aux nouvelles ressources grâce à un overlord. Construisez ensuite un poste avancé à l'est des cristaux (5 drones assignés au gaz, 5 drones assignés aux cristaux). Upgrader votre terrier en ruche et produisez 48 mutalisk. Dès que votre ruche est prête, upgrader le niveau 3 dans les aiguilles. Rapatriez l'ensemble de vos mutalisk au sein de votre base et envoyez-les, en quatre groupes, dans le coin sud-est pour découvrir une importante base Protos. Laissez vos mutalisk attaquer seuls sauf dans le cas où vous apercevriez des canons à photon non détruits



Fouillez le coin pour achever la destruction des bâtiments et des unités. Dirigez-vous au nord depuis le coin sud-est pour trouver de nouveaux bâtiments à détruire. Le moment venu, envoyez un drone chercher Kerrigan et amenez-la sur le champ de bataille.

### Mission 7 : The Colling

Regroupez vos hydralisks et vos mutalisk et envoyez-les au nord pour trouver une base ennemie. Après avoir détruit les défenses et la couveuse, exploitez l'extracteur (plus au nord). Dans cette zone, construisez une couveuse et développez une base traditionnelle (15 pour les cristaux et 5 pour le gaz). Construisez ensuite un bassin génétique, une chambre d'évolution et une cave à hydralisk. Envoyez parallèlement vos unités à l'ouest jusqu'à un passage montagneux. Déplacez alors vos 4 mutalisk légèrement au sud puis à l'ouest. Détruisez les colonies noyées ainsi que les hydralisk que vous rencontrez. Anéantissez ensuite la couveuse ennemie et autant d'overlords que possible. Guettez les hydralisk qui viennent du nord, détruisez-les et laissez vos forces sur les lieux. Produisez 4 hydralisk et placez-les à l'est de votre base (après la gelée violette). Upgrader ensuite votre couveuse en terrier et produisez deux aiguilles et un nid de ruches. Installez une nouvelle base là où vous avez laissé vos forces d'attaque et exploitez-y les ressources normalement (10 pour les cristaux et 5 pour le gaz). Upgrader votre terrier en ruche, upgrader trois niveaux dans les aiguilles et produisez 42 mutalisk. Lorsqu'ils sont prêts, regroupez-les sur les lieux de votre seconde base et découpez-les en 4 groupes. Faites-les progresser au nord où ils anéantiront une première base en respectant les règles habituelles puis encore plus au nord pour découvrir la base principale ennemie. Assignez trois groupes

de mutalisk à la destruction de bâtiments et le quatrième à la protection de ses congénères. Suivez les overlords qui s'enfuient pour découvrir et détruire une troisième base. Continuez de les poursuivre au sud pour anéantir la quatrième base. Fouillez ensuite la carte à la recherche de bâtiments isolés si la mission ne se termine pas.

### Mission 8 : Eye For An Eye

Regroupez les hydralisk et les ultradisk au niveau du canal nydus le plus au sud afin qu'ils soient téléportés près de la couveuse la plus au sud. Dans votre base principale (nord-est), mettez en place le nombre traditionnel de drones pour l'extraction des ressources et développez-vous comme suit : 1 bassin génétique, 1 chambre d'évolution, 1 terrier (upgrader) et 1 cave hydralisk. Construisez deux aiguilles et upgrader les armes et armures des unités aériennes. Produisez 3 mutalisk au niveau du terrier pour assurer la défense de votre base et commencez la production de 24 de ces unités au niveau de la couveuse la plus au sud. Lorsque les 12 premiers sont prêts, envoyez-les au nord de la couveuse où ils trouveront une petite base ennemie qu'ils détruiront. Attendez que les 12 nouveaux Mutalisk soient prêts et envoyez-les rejoindre les autres. Avancez plus au nord et détruisez les canons à photon dès que vous les apercevrez. Chargez un groupe de mutalisk de détruire les bâtiments pendant qu'un autre groupe les couvre. Envoyez ensuite vos unités au point de reconnaissance sud et reformez le groupe afin de récupérer 24 mutalisk. Progresser à l'est et détruisez les unités de défense de cette large base Protos puis les bâtiments.

### Mission 9 : The Invasion of Aiur

Pendant cette mission, construisez autant de drones que possible afin d'exploiter un maximum vos ressources. Regroupez les 6 zerglings et les 2 hydralisk. Faites progresser ce groupe, suivi d'un drone, vers l'est jusqu'à un python et un canon à photon que vous allez vous empresser de détruire. Continuez votre progression jusqu'aux gisements de cristaux et de gaz et morpez le drone en couveuse. Renvoyez vos unités de combat à la première base et répartissez-les aux deux points suivants : au sud de l'extracteur et à l'ouest. Développez ensuite votre seconde base. »







# GEN4

# 288 F

**de réduction  
sur l'abonnement  
Génération 4**

Unreal

## UNREAL

breux, et magnifique ligne - avec une véritable cascade d'effets graphiques.

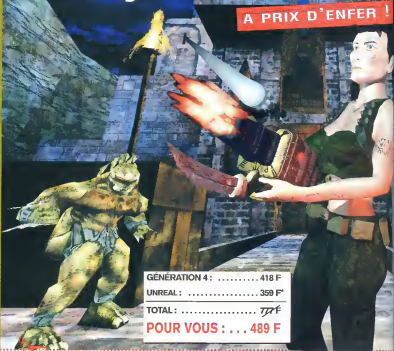
Le scénario : Vous, le héros musqué, sillonnez pacifiquement l'espace avec plein d'autres hommes. Tout se passe pour le mieux jusqu'à ce qu'une planète se retrouve sur votre chemin. Le pilote ne braque pas, et vous vous écrasez sur cette terre étrangère.

La choc vous met hors-service un bon petit bout de temps, du moins jusqu'à assez pour vous retrouver seul à bord de l'épave.

Vous retrouverez plus tard vos compagnons d'infortune, bien plus infortunés que vous : l'un C3G5, vous avec ceux qui sont morts pendant le crash, et de l'autre, ceux tués par... des ZOGs, certainement. En rampant bien, vous vous aperçevrez aussi que certains manquent à l'appel. Pas de chance... Il a fallu que vous tombez sur une planète peuplée d'individus hostiles.

**Votre abonnement  
à Génération 4  
+ le jeu UNREAL**

**A PRIX D'ENFER !**



GÉNÉRATION 4 : ..... 418 F

UNREAL: ..... 359 F'

TOTAL: ..... 112¢

**POUR VOUS : ... 489 F**

2 CD-ROM PC + 1 JEW COMPUTER

# GEN4

**RESEARCH**

**DUKE-LIKE 98**

Plus de 200 pages  
sur **SW**



Génération 4,

service abonnement,  
55, route de Longjumeau

91387 Chilly-Mazarin Cedex

Tél. : 01 64 54 76 89

Une vidéo dans la liste des effets disponibles. Cliquez sur l'icône vidéo dans la barre d'outils. Les données de ce balise sont les mêmes.

disque d'acier. L'aspect et le matériau. Vous pouvez également voir une illustration sous le graphique par unité. (performance à la fois les deux unités).

☐ Je m'abonne à Génération 4 pour 1 an (11 numéros), avec en plus le jeu UNREAL [UNR] au prix exceptionnel de 489 F (étranger & Dom-Tom 600 F)

☐ Nouvel abonnement ☐ Réabonnement☐ Cocher cette case pour un abonnement simple sans jeu : 290 F (étranger & Dom-Tom 370 F)

Nom : .....

Prénom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : Ville :

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Je règle par : ☐ chèque à l'ordre de Pressimoge ☐ mandat-lettre

[illegible]

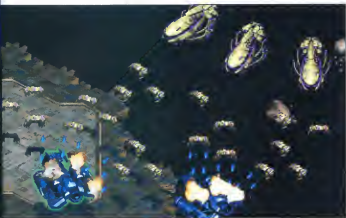
expire fin : | | | | | Signature :

Signature: \_\_\_\_\_

Date: \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

Date : .../.../...

Vous pouvez vous appuyer si ce qui est dit dans le présent document n'est pas contraire à la loi.



► tation des ressources, upgrade de la couveuse en terrier, production de 2 aiguilles. Produisez maintenant 42 Mutalisk et upgradez tout ce que vous pouvez dans les aiguilles. Dès que vos Mutalisk sont prêts, produisez-en une douzaine de plus pour protéger votre base, et envoyez ceux-là à votre seconde base où vous les diviserez en quatre groupes. Envoyez votre commando au sud et commencez la destruction habituelle de la base. Lorsque votre propre base est attaquée, faites faire un aller retour à votre commando pour aider à sa défense et produisez plus de mutalisk pour pallier les pertes. Depuis la base que vous venez de détruire, descendez dans le sud jusqu'au milieu de la carte pour trouver une autre base Protoss que vous allez exterminer (certains bâtiments se trouvent à l'extrême est). Palliez les nouvelles pertes et procédez à la dernière base la plus au sud. Occupez-vous immédiatement des cuirassés et autres vaisseaux qui peuvent vous immobiliser puis éliminez les unités défensives et les bâtiments. Envoyez enfin un drone au point de reconnaissance pour exploiter le cristal kayradin.

### Mission 10 : Full Circle

Vous êtes complètement cerné par l'ennemi : deux bases de taille moyenne au sud-est et au sud-ouest ainsi que deux énormes bases entourant le temple au nord de la carte. Les unités ennemies sont nombreuses et variées : canons à photon, cuirassé, etc. Pour résister, assignez un maximum de drones à l'exploitation des cristaux et à l'exploitation de gaz. Établissez ensuite de solides défenses en produisant une quarantaine d'hydralisks et une autre quarantaine de mutalisk. Construisez les bâtiments habituels et upgradez tout ce qui concerne l'armement, la défense et l'habileté de vos unités. Une fois que tout est prêt, sondez vos unités en deux commandos : envoyez-en un attaquer la base située à l'est et placez l'autre au dessus de votre propre base afin qu'il intercepte les renforts envoyés par la base à l'ouest dont vous allez vous occuper juste après. Ces deux bases détruites, n'essayez surtout pas de

vous frayer un chemin jusqu'au temple, vous vous ferez attaquer par toutes les unités aux alentours. L'affrontement est donc inévitable : produisez des unités à la chaîne et détruisez consciencieusement vos ennemis. Votre besogne accomplie, détruisez le temple et envoyez-y le cristal Kayradin.

## (Campagne protossienne)

### Mission 1 : First Strike

Montez vers le nord, prenez le pont à l'ouest puis redescendez vers le sud afin de rejoindre la base Protoss où Fenix vous attend. À l'entrée de cette dernière, vous vous faites attaquer par une dizaine de zerglings : tuez-les et prenez possession des lieux. Produisez et mettez des sondes au travail afin d'exploiter les ressources (5 pour les cristaux, 3 pour le gaz) et de créer rapidement les infrastructures nécessaires (pylons, portail, etc.). Développez ensuite vos défenses anti-aériennes (canon à photon et dragons) que vous placerez au centre de votre base mais également à l'entrée. Produisez une petite armée (10 disciples et autant de dragons) afin de réduire à néant la base ennemie située au nord-ouest. Celle-ci n'est gardée que par quelques zerglings, mutalisk et hydralisk. Au niveau bâtiment, acharnez-vous énièmement sur la couveuse et, une fois celle-ci détruite, pensez à exploser tous les drones.

### Mission 2 : Into The Flames

Développez votre base et placez des dragons, des canons à photon et des régénérateurs de bouclier aux deux passages montagneux au nord et à l'est : plusieurs escouades vont vous y attaquer. En explorant, si nécessaire, le deuxième gisement de cristaux situé au sud de votre base, développez-vous un maximum et upgradez ce qui est proposé par la forge et l'usine cybernétique. Lorsque vous avez constitué une bonne armée (15 disciples et 15 dragons), envoyez-la sur la base ennemie qui s'étend sur toute la partie est de la carte. Faites

attaquer les mutalisk par les dragons et les zerglings et hydralisk par les disciples. Achetez la destruction grâce à l'escouade située au nord de la base ennemie et dirigée par Fenix (elle arrive au bout de 15 minutes) : utilisez en particulier les destructeurs sur les bâtiments.

### Mission 3 : Higher Ground

Produisez une quinzaine de sondes et répartissez-les à l'exploitation de cristaux et de gaz. Construisez ensuite tous les bâtiments nécessaires (portail, forge, porte spatiale, etc.) en vous souvenant qu'une sonde n'a pas à attendre la fin des constructions. Après avoir constitué une armée solide (15 dragons, 15 disciples, 10 scouts) et upgradez les caractéristiques de vos unités, attaquez la base ennemie située au nord en respectant les règles habituelles (unités de défense, couveuse, drones puis autres bâtiments). Cette base rasée, occupez-vous de celle située au milieu de la carte. Pour cela, concentrez vos forces au nord de celle-ci (près du passage montagneux, seul accès à la base) et restructurez votre groupe d'attaque avec des unités que vous aurez produites. Avant l'assaut final, groupez vos unités par catégorie (les disciples, les dragons et les scouts) afin de pouvoir les faire attaquer des cibles particulières.

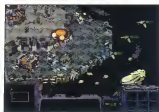
### Mission 4 : The Hunt for Tassadar

Pour rejoindre Tassadar (nord-ouest de la carte), prenez les chemins se trouvant un maximum à l'ouest et évitez les zones de gelée Zerg. Une fois que vous l'aurez récupéré, faites le chemin en sens inverse. Lors de ce retour les ennemis ont formé des petits groupes. Ainsi, dès que vous en apercevez un, envoyez l'un de vos templiers et utilisez la tempête psionique sur lui : tout le groupe sera ainsi détruit. À noter la présence d'une base ennemie au nord-est et celle de nombreuses unités à l'est.

### Mission 5 : Chosing sides

Après avoir assigné 15 sondes à l'extraction de cristaux et 5 autres à celle du gaz, construisez une forge et entourez votre base de canons à photon. Placez également quelques dragons autour de vos infrastructures afin d'empêcher tout débarquement ennemi. Construisez ensuite les bâtiments suivants : un centre cybernétique, une porte spatiale, une usine robotique et un support robotique (exploitez les deuxième gise-





robotique, un observatoire et un centre pour templiers. Produisez énormément d'unités d'attaque et en particulier des dragons, des scouts et des destructeurs. Pendant la suite des opérations, upgradez et produisez tout ce que vous pouvez et lorsque les ressources viennent à manquer, développez un poste avancé au nord et à l'est de votre base (près du gisement de cristal). Occupez-vous des 7 dragons qui sont postés à la sortie de votre base et prenez possession des lieux. Une fois que vous possédez deux armées de taille raisonnable (une dizaine d'unités de chaque), envoyez en une attaquer la base ennemie située au nord-est et laissez la deuxième légèrement en retrait afin d'intercepter les renforts envoyés par la base du sud-ouest. Détruisez ensuite cette dernière et attendez de récupérer une armée conséquente avant d'attaquer l'énorme base située au sud protégée par des arbitres, des archons et autres unités plus traditionnelles. Vous devrez lancer plusieurs attaques successives pour en venir à bout mais pensez à avancer le front et ne laissez pas vos ennemis contre-attaquer.

### Mission 8 : The Trial of Tassadar

Après avoir lancé votre économie, construisez un maximum de canons à photon et placez-les aux deux entrées de votre base mais également le long de la muraille. Construisez une base complète, effectuez les upgrades et produisez des unités d'attaque. Prenez garde aux destructeurs et portes-nefs ennemis qui ravagent les canons (détruisez-les grâce à votre intercepteur). Envoyez une armée de dragons et de disciples anéantir les défenses ennemies situées au sud-ouest de votre base puis envoyez votre portes-nefs et votre intercepteur. En prenant garde aux renforts venant du sud et ceux venant de l'est, rasez la base ennemie et installez en une à vous. Protégez-la comme votre base mère et dupliquez certains bâtiments (comme le portail). Continuez votre construction d'unités d'attaque (scouts, dragons, archons, etc.) et détruisez la base située au nord-est. Installez une troisième base, exploitez les ressources et produisez une armée énorme et hétéroclite. Passez par le sud-est de votre troisième base et gagnez la base ennemie principale. Attaquez par les deux entrées (nord et sud) en vous acharnant, en priorité, sur les canons et les dragons postés sur le haut de la muraille. Avec beaucoup de patience

et d'unités, vous percerez les défenses ennemies et pourrez détruire la prison.

### Mission 9 : Shadow Hunters

Construisez un centre de commandement, à l'ouest, entre le gisement de gaz et celui de cristal et bâtissez-en un deuxième, à l'est, entre le gisement de cristal et celui de gaz. Mettez en route votre économie et bâtissez une base en répartissant les différents bâtiments du côté est et du côté ouest. Répartissez vos unités de départ entre ces deux points et établissez une défense sommaire. Élevez une armée puissante composée uniquement d'unités terrestres (disciples, dragons, templiers et archons). Lorsque leur nombre devient suffisant (une dizaine de chaque), faites-les progresser suivie de Zératul en direction du nord. Détruisez la couveuse et les quelques colonies sur votre passage et allez jusqu'au bout de l'écran. Détrayez (en attaquant) les unités ennemies avec votre armée afin que Zératul puisse s'introduire discrètement dans les bases situées à l'est et à l'ouest pour détruire les deux cerveaux.

### Mission 10 : Eye of the Storm

Pas de solution miracle pour cette ultime mission. Développez simultanément la base terrienne et la base Protoss en produisant des unités d'attaque terriennes et aériennes. Vous devez produire une armée encore plus importante et plus puissante que d'habitude alors étendez-vous sur tous les champs de cristal accessibles. Ainsi, appropriez-vous ceux situés à l'extrême ouest et au nord de la base Protoss ainsi que ceux situés au sud et à l'est de la base terrienne. Upgradez absolument tout ce que vous pouvez et n'hésitez pas à créer, en masse, les unités les plus puissantes (archons, portes-nefs, arbitres, cuirassés, chars arctide, Goliaths, etc.). Faites partir l'armée terrienne du nord-est en direction du sud-ouest et l'armée Protoss du sud-ouest en direction du nord-est. Ainsi, vous éviterez les deux grosses bases se trouvant au nord-ouest et au sud-est de la base qui abrite le bâtiment à détruire. Lorsque l'attaque est lancée et dans un premier temps, détruisez les unités de défense puis focalisez-vous sur l'objectif : si vous arrivez à percasser les défenses et à détruire le bâtiment, la mission est gagnée ! ■

Sébastien Tasserine

► ments de cristal et de gaz). Produisez 12 scouts et upgradez tout ce qui concerne les unités aériennes au centre cybernétique ainsi que la vitesse des transports au support robotique. Dès que votre flotte spatiale est prête, allez au nord jusqu'au bout de l'écran puis à l'est. Détruisez le lance-missiles puis la flotte terrienne (commencez par le cuirassé et ensuite les ombres). Continuez votre progression vers l'est jusqu'au bout de l'écran et descendez dans le sud (en détruisant les lance-missiles). Arrêtez-vous au milieu de la lave et, à votre base, faites monter Tassadar et 2 disciples dans le transport et rejoignez la flotte. Lancez vos scouts sur la base Zerg au sud afin qu'ils occupent toutes les unités ennemies. Pendant ce temps, faites descendre votre transport au sud puis à l'est jusqu'au point de reconnaissance où il déposera les unités.

### Mission 6 : Into the Darkness

Descendez au sud jusqu'au escaliers puis continuez jusqu'à passer une porte. Récupérez l'escouade de Marines à l'est et celle située dans la dernière salle à l'ouest. Reprenez en direction du sud, passez une porte, allez vers l'est, passez une nouvelle porte et trouvez le point de reconnaissance pour récupérer des unités. Revenez à la dernière porte et empruntez le couloir au sud jusqu'à une intersection à 4 directions. Allez au sud récupérer des Marines puis revenez sur vos pas. Allez au nord et gagnez le point de reconnaissance tout près des escaliers. Revenez à l'intersection et dirigez votre escouade vers l'ouest jusqu'à ce qu'elle passe la porte qui vient de s'ouvrir. Entrez dans la première salle à l'ouest et récupérez le dernier groupe allié. Engagez-vous dans le couloir et attirez la trentaine de zerglings avec votre unité fantôme afin de la décimer. Gagnez le point de reconnaissance au bout du couloir et pénétrez dans la pièce que vous venez d'ouvrir. Marchez sur le point de reconnaissance.

### Mission 7 : Homeland

Rapatriez vos hommes à l'intérieur des défenses de votre base (nord-ouest) et éliminez les unités ennemies. Produisez une quinzaine de canons à photon que vous disposerez à l'entrée mais également à l'intérieur de votre base afin de résister aux incessantes attaques ennemies. Après avoir mis 20 sondes au travail (15 aux cristaux et 5 au gaz), construisez les bâtiments suivants : un rechargeur de bouclier, une forge, une usine cybernétique, une usine robotique, un support

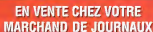




**DÉCOUVREZ VITE DES**

**Viva le petit(e) Français(e)**

**GRATUIT**  
CD-ROM & VHS  
**NOUVEAU**  
**EXCEPTIONNEL**  
NI CB, NI CH  
**ENVOI SOUS**  
**RAPID**  
**EXPEDITION**  
**DISCR**  
**MAXI-CHAI**  
**EFFICAC**



0.28 PTPC/min

**RECEVEZ VOS MAGAZINES PRÉFÉRÉS  
PAR MINITEL : 08 36 29 25 63**

**BILL GATES SUPERSTAR** (du rire !) Quand Internet se paye la tête du N°1 de Microsoft

**CRASH3P1.COM** Le F1 sur micro, une passion à vivre à 100%

**LE JEU VIDÉO D'ONJONCTE**  
Sexe, violence, immoralité, les jeux vidéo de la nouvelle génération dérangent...

**INCLU UN CD PC & MAC**

- des scénarios dérangeants
- des vidéos érotiques
- du charme
- et des tonnes de violence

Madonna, Bill Clinton,  
Pamela Anderson, Sandra Bullock,  
Madonna, Les Moonie Python,  
Sharon Stone.



**CD CHARME**

**2 CD ROMS**

**Black Power**

**Private**

**CD Charme II**

**VOUS  
NE REGARDEREZ  
PLUS JAMAIS  
VOTRE VOISINE  
DE PALIER  
COMME AVANT...**

**1 magazine  
+  
2 CD-Roms**

### Activités de base en français

**CADEAU ! 2 CD-Roms, magazines du X sur CD.**  
Des centaines d'images PC & Mac, des démos de CD-Rom,  
des extraits de vidéos (en plein écran sans carte sur PC !),  
des sites Internet et plein de surprises...





# LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS

## 15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES

### VOUS ATTENDENT AU 37 RUE DE LAPPE 75011 PARIS

#### METRO BASTILLE, DE 9H A 19H

#### NOUS RACHETONS TOUS VOS CDX CASH OU PAR BON D'ACHAT

#### GROSSISTES, REVENDEURS CONTACTEZ-NOUS PAR FAX : 01 49 29 02 19

**ULTRA SEXE ODYSSEE 15 GÉANTES**  
249 Ffrs

**ULTRA SEXE ODYSSEE 16 6000 SEINS**  
249 Ffrs

**ULTRA SEXE ODYSSEE 17 ALLEMANDS**  
249 Ffrs

**ULTRA SEXE ODYSSEE 18 6000 SEINS**  
249 Ffrs

## LE TOP DE LA QUALITÉ PHOTO ! (PRESSE CHARME : 1820)

**Ultra Sexe Odyssee Vol.1 HARD 1**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.2 Amant**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.3 Mungus**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.4 Auto**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.5 Soft**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.6 HARD 2**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.7 Pipes**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.8 S.M.**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.9 L'Indes**

**Ultra Sexe Odyssee Vol.10 R**

**RENDEZ-VOUS AVEC JULIA CHANÉ**  
249 Ffrs

**VIDÉO CASSETTES PRIVATE**  
249 Ffrs

**ULTRA SEXE 19 10000 IMAGES**  
249 Ffrs

**ULTRA SEXE 20 10000 IMAGES**  
249 Ffrs

**ULTRA SEXE 21 10000 IMAGES**  
249 Ffrs

**ULTRA SEXE 22 10000 IMAGES**  
249 Ffrs

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

COMMANDEZ et RÉGLEZ par CD ou Dt 43 14 04 49

## 615 CYBERVISION

http://www.cybervision-info.com

### CYBER GIRLS

DE VRAIS DIALOGUES EN DIRECT

00 20 20 27 54

### UN CD-ROM ACHETÉ UN CD-ROM OFFERT !

50 min

de commande à retourner à **CYBERVISION 37 rue de LAPPE 75011 PARIS** - Envoi sous pli discret

NOM ..... Prénom .....

Adresse .....

Cod postal ..... Ville .....

Régler par : Chèque ☐ Mandat ☐ CB ☐ Signature : .....

Date : / /

# PRODUIT	PRÉFÉRÉ	PRIX
1	CD MOVIES - LA REVUE + SON CD ROM OU INTERACTIVE TABATA	GRATUIT
2	FRAS DE PORT ENORME CD	30 Ffrs
3	ENVOI COUSSIMO SURI (me 48h chez vous)	60 Ffrs
<b>TOTAL</b>		

CATALOGUE GRATUIT : PLUS DE 300 PRODUITS DISPONIBLES ! (RENOVEZ LE BON DE COMMANDE AVEC VOS COORDONÉES)



EN VENTE CHEZ VOTRE  
MARCHAND DE JOURNAUX



**GEN4**

POUR MOINS DE  
**27 F**  
LE NUMÉRO



**RAISONNEZ MALIN  
ABONNEZ-VOUS !**

Bon ou photocopie à retourner accompagné du règlement à l'ordre de Pressimage :

GÉNÉRATION 4 - Service Abonnement

55, route de Longjumeau 91367 Chilly-Mazarin cedex. Tél. : 01 64 54 76 89

☐ Abonnement 1 an (11 numéros) 290 F (étranger & Dom-Tom 370F)

☐ Chèque ☐ Mandat-Lettre

☐ Carte bancaire : ..... Exp. : .../...

Adresse de réception de l'abonnement :

☐ M. ☐ Mme

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : .....

Pays : ..... Tél. : .....

Date : ..... Signature : .....

0110



**NET PL@YER**  
SPÉCIAL JEUX ON-LINE

**2 GRANDS  
DOSSIERS**

**38 F  
SEULEMENT**

**MONTEZ FACILEMENT  
VOTRE PROPRE RÉSEAU**

**COMMENT JOUER SUR  
INTERNET**

**ULTIMA ON-LINE :**  
le test du meilleur  
jeu on-line

**15 MEILLEURS DÉMOS  
SUR LE CD-ROM :**  
dont méridien 59,  
Quake II, Age of Empires



**Actuellement en kiosque**

Recevez rapidement vos magazines  
préférés par Minitel sur le

**08 36 29 25 63\***

**Sommaire des CD-Rom  
Commander plus  
rapidement**

**Attribution d'un code  
client pour le suivi de  
votre commande**

**Mise à jour permanente**



**Allo Presse**



Sur le 08 36 29 25 63,  
vous pouvez commander le numéro en cours  
(disponible en kiosque) le prochain numéro,  
ou un ancien numéro.

\* Par Minitel. Les appels sont facturés par le 08 36 29 25 63 pour recevoir chez vous, par le Poste,  
nos magazines de votre choix. Vous ne payez que  
le communication Minitel. Les appels sont effectués sous 40 secondes.

# DU NOUVEAU SUR LE 3617 PlanetCD

INCROYABLE  
TOUS CES CD  
GRATUITS

NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES



**PLEASURE CD N°3**  
Avec le jeu "virtual Party" et la pipe du mois de Coralie...



**STARS NUES 1 & 2**  
Les plus grandes Stars du showbiz, de la chanson, du cinéma et de la télévision complètement nues !



**Le film X de PAMELA.**  
Découvrez-la comme vous ne l'avez jamais vue.

NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES



PE BONAGE



PE ANEURIS



PE PEPES



PE ANAL



**HYPER HARD**  
photos de grande qualité



FP ETUDIANTES



FP BOURGEOISES

NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES NOUVEAUTES



FP BONNES



FP MARIEES



FP MENAGERES



FP SECRETAIRES



**HYPER HARD**  
Une nouvelle collection de vidéos MPEG



TOUS DERRIERE (MPEG)



EXHIBITIONS (MPEG)

INTERACTIFS INTERACTIFS INTERACTIFS INTERACTIFS INTERACTIFS



**HOBY GAO**  
Tout ce que vous voulez savoir sur le pot...  
VF Mac & PC



**LEA MARTINI**  
Elle répondra à toutes vos questions et tous vos doutes...  
VF Mac & PC



**ZARA WHITE**  
Inconformiste, en jeu dire, femmes tel un papillon...  
VF Mac & PC



**VOYEUR**  
cachées-vous et observez 100% intimité...  
VF Mac & PC



**INTERACTIFS**  
Une sélection de vidéos 100% pour votre plaisir



**MIE**  
Des femmes avec d'énormes seins dans des films hyper hard



**BOUCHES PROFONDES**  
Vidéo MPEG de qualité, une compilation de sélections inoubliables

**BON DE COMMANDE**

Crédrons également disponibles sur le 3617 PlanetCD, il suffit de choisir et de laisser ses coordonnées.

**Bon de commande à renvoyer à POINTCD, BP 386 - 75536 PARIS CEDEX 11.**

Nom..... Prénom.....

Adresse.....

CP..... Ville.....

Régulièrement à l'ordre de CDX-MAG

Cliquez (Echange) Nous n'acceptons plus de chèque étranger au-dessus de 200 F Carte Bancaire

**Cochez les CD gratuits que vous désirez recevoir. Vous ne payez que les frais d'expédition, soit 39 frs par CD.**

<input type="checkbox"/> Pleasure CD1 complet	<input type="checkbox"/> Bonheur vol 2 (photo)	<input type="checkbox"/> Tout l'été vol 1 (photo)	<input type="checkbox"/> F Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD2 complet	<input type="checkbox"/> Bonheur vol 3 (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime (photo)	<input type="checkbox"/> 100% Bonheur
<input type="checkbox"/> Pleasure CD3 complet	<input type="checkbox"/> PP Adultes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 2 (photo)	<input type="checkbox"/> EXHIBITIONS vol 1 (MPEG)
<input type="checkbox"/> Pleasure CD4 complet	<input type="checkbox"/> PP Adolescents (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 3 (photo)	<input type="checkbox"/> TOUS DERRIERE vol 1 (MPEG)
<input type="checkbox"/> Pleasure CD5 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 4 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD6 complet	<input type="checkbox"/> PP Hommes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 5 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD7 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 6 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD8 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 7 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD9 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 8 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD10 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 9 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD11 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 10 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD12 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 11 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD13 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 12 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD14 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 13 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD15 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 14 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD16 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 15 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD17 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 16 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD18 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 17 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD19 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 18 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD20 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 19 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD21 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 20 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD22 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 21 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD23 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 22 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD24 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 23 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD25 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 24 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD26 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 25 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD27 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 26 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD28 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 27 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD29 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 28 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD30 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 29 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD31 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 30 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD32 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 31 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD33 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 32 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD34 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 33 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD35 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 34 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD36 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 35 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD37 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 36 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD38 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 37 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD39 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 38 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD40 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 39 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD41 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 40 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD42 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 41 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD43 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 42 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD44 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 43 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD45 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 44 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD46 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 45 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD47 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 46 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD48 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 47 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD49 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 48 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD50 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 49 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD51 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 50 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD52 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 51 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD53 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 52 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD54 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 53 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD55 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 54 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD56 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 55 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD57 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 56 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD58 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 57 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD59 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 58 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD60 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 59 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD61 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 60 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD62 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 61 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD63 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 62 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD64 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 63 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD65 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 64 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD66 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 65 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD67 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 66 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD68 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 67 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD69 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 68 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD70 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 69 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD71 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 70 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD72 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 71 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD73 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 72 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD74 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 73 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD75 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 74 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD76 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 75 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD77 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 76 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD78 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 77 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD79 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 78 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD80 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 79 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD81 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 80 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD82 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 81 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD83 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 82 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD84 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 83 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD85 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 84 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD86 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 85 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD87 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 86 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD88 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 87 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD89 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 88 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD90 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 89 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD91 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 90 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD92 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 91 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD93 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 92 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD94 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 93 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD95 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 94 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD96 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 95 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD97 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 96 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD98 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 97 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD99 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 98 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD100 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 99 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses
<input type="checkbox"/> Pleasure CD101 complet	<input type="checkbox"/> PP Femmes (photo)	<input type="checkbox"/> Je t'aime 100 (photo)	<input type="checkbox"/> Les Femmes perverses

Nombre de CD : ..... fois 39frs = ..... frs

TOTAL GENERAL ..... /FRS





# FRANCE : 3 ALLEMAGNE : 3

(TIRS AUX BUTS : À VOUS DE PRENDRE LA REVANCHE)



EN DIRECT SUR PLAYSTATION ET PC CD.



Power Soccer, PlayStation et Sega Saturn sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. et PC CD-ROM est une marque déposée d'Interplay. Tous droits réservés. © 1998 Interplay. Tous droits réservés. Tous les noms de personnages et de lieux sont des marques de Sony Computer Entertainment Inc. et PC CD-ROM est une marque déposée d'Interplay.